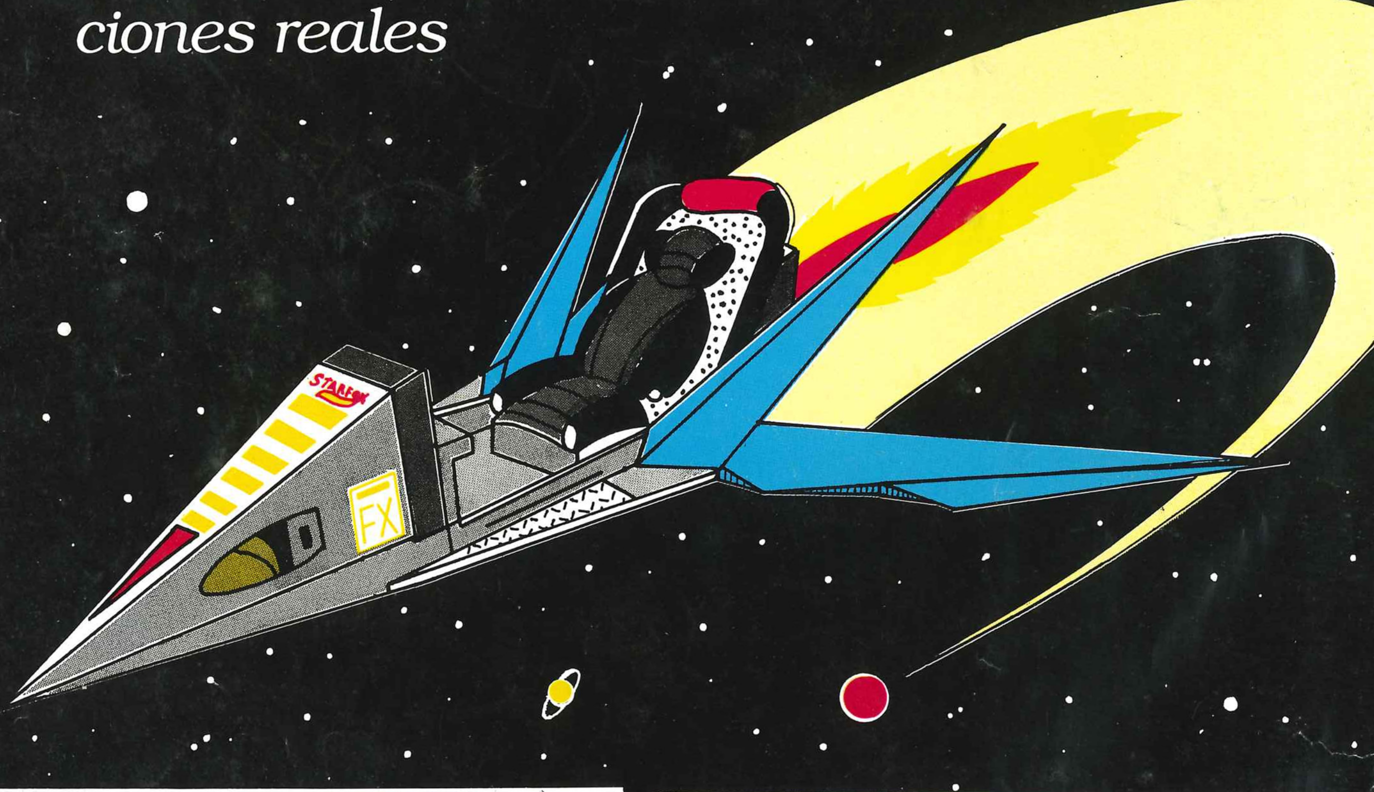


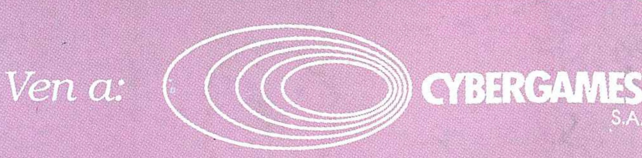
¡REGALO!
INSERTO NINTENDO POWER
EN ESPAÑOL
14
CLUB
Nintendo®
MORTAL KOMBAT
LLEGO PARA TRIUNFAR
CURSO
Nintensivo®
• MEGA MAN 5
• SUPER MARIO LAND 2
• TINY TOON
VUELVE
TAZ-MANIA
Año 2 No. 11
COLOMBIA $ 1.100.00
VENEZUELA BS 135.00
PUERTO RICO US$ 1.75
PANAMA US$ 1.75
ECUADOR S/
USA US$ 1.75
CENTRO AMERICA
(Equivalente) US$ 1.25
POSTER
GIGANTE
CYBERNATOR
0 37634 13138 1
11



Si crees que has probado todo en video juegos, espera a ver y experimentar el fabuloso STAR FOX, el último juego de Super Nintendo con tercera dimensión, sonido estereofónico y acciones reales







en el nivel C1 del CCCT y podrás vivir la excitante emoción de pilotear tú mismo EL ARWING, la única nave de Fox Mc. Cloud que existe en toda Venezuela.

EDITORIAL



Estamos muy contentos por que día a día nos siguen llegando cartas felicitándonos por nuestro trabajo. Esto nos hace saber que lo estamos haciendo bien y que seguiremos mejorando, no lo duden.

Algo que llamó especialmente la atención de nuestros lectores fue El Inserto Nintendo Power en Español, lo cual lo hicieron saber a través de cientos de cartas con felicitaciones por la idea. En este número les hacemos una segunda entrega que esperamos les guste tanto como la primera.

Como verán, hemos iniciado un nuevo concurso, el cual contará con grandes premios que sin duda no querrás dejar pasar. Sólo tendrás que contestar las preguntas que te haremos y ya. Con ellas, podremos mejorar aún más nuestra revista y satisfacer el gusto de todos nuestros lectores.

Otra gran noticia para ustedes es que en esta edición hemos incluído un fantástico poster gigante, de un gran juego; Cybernator. Haz un espacio en tu habitación y pega esta enorme maravilla.

Sigue fiel a tu revista, ya que mes a mes seguiremos teniendo grandes sorpresas para ti.

¡Hasta la próxima!



SUMARIO

Nintendo

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM





CLUB NINTENDO
Año 2 No. 11

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuche

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodríguez / José Sierra

Producción
Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Investigación: Jesús Medina/Adrián Carbajal

Editorial America S.A.

Presidente
Emiro Aristizabal A.

Director de Producción
Gustavo A. Ramírez H.

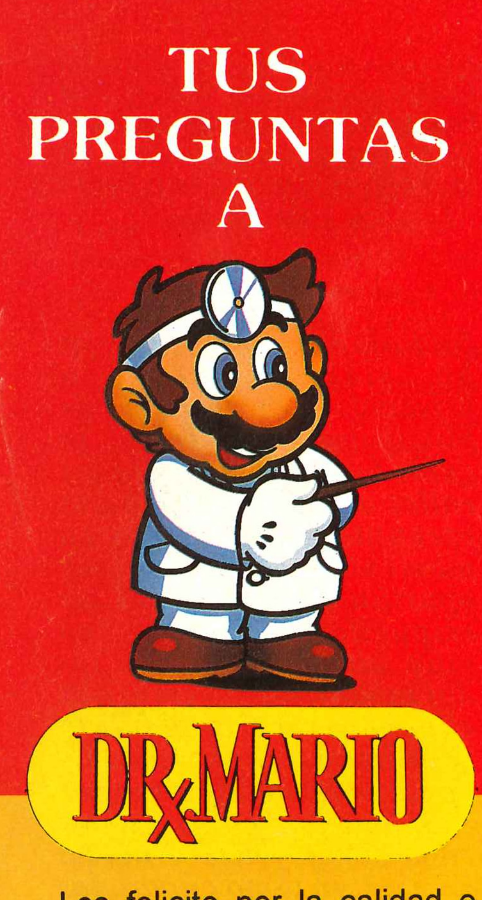
Ventas de espacios publicitarios:
Directora Ventas de Publicidad
María Cristina Restrepo
Ejecutiva Ventas de Publicidad
Miriam Sanchez
Telefonos de Publicidad:
Bogotá: 4139030 - 4135009
Medellin: 2682936 - 2666948
Cali: 644220 - 644221

(MR) Club Nintendo: Coeditada y publicada por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial America S.A., por autorización de Nintendo of America, Inc. Registro en trámite. DISTRIBUIDORES: -COLOMBIA: Distribuidoras Unidas S.A., COSTA RICA: Agencia de Publicaciones de Costa Rica, S.A., San José -ECUADOR: Distribuidora Los Andes S.A., Guayaquil, -EL SALVADOR: Distribuidora Salvadoreña S.A., San Salvador, -GUATEMALA: Distribuidora de la Riva, Hnos.,S.A. Guatemala, -HONDURAS: Distribuidora de Publicaciones S.R.L. Comayaquela, D.C., -PANAMA: Distribuidora Panamex, S.A. Panamá, -PUERTO RICO: Agencia de Publicaciones de Puerto Rico, Inc. San Juan, -REPUBLICA DOMINICANA: Distribuidora Librería Amengual, C. por Santo Domingo, -U.S.A. Miami: American Distributors Magazine, Inc.,Miami, Florida -New Jersey: Acosta News, Inc.,Patterson, New Jersey -California: Editores Mexicanos de Revistas y Libros, S.A. (Edimex S.A.) San Isidro, California -San Antonio: Magaplus, Inc., San Antonio, Texas -VENEZUELA: Distribuidora Continental S.A., Caracas.

IMPRESION: OPTIMA-División Web. Santafé de Bogotá D.C.-Colombia.

PRINTED IN COLOMBIA

TUS PREGUNTAS A



Los felicito por la calidad e información de la revista; sin embargo creo que se han olvidado de los que no podemos con la habilidad pero si nos agradan los "aburridos" (para algunos) juegos de ingenio. En casos concretos Lolo 1 dieron todos los passwords y en Lolo 2 mencionaron los passwords de cuartos difíciles PRO-A, PRO-B, PRO-C, PRO-D, cuando ni siquiera los han terminado.



JOSE RICARDO BEDWELL
OSCAR SEPULVEDA S.

Pues pusimos a Axy a trabajar y aunque no fue fácil logró los 4 últimos cuartos de Lolo2 para publicarlos. Hasta donde sabemos es la primera vez que se publican estos finales. Échale un ojito a la sección de Mariados.

◆

Por qué en la caja de Street Fighter II el tiempo está en 99 y ya le bajaron toda la energía a Ken peleando con Blanka.

JAIME STUARDO G.

Como en muchos otros casos se trata de un juego prototipo.

◆

Quiero decirles que como no reciben muchas cartas de provincias, no dejen de mandar la revista a nuestra ciudad, por que estoy seguro que muchos la compran, pero no mandan muchas cartas y quisiera que pusieran más información de NES. Saludos

MANUEL PASCILES

La revista se distribuye a todo el país y hemos aumentado la circulación para que todos los lectores la tengan.

◆

Me gusta mucho su revista y espero que nunca cambie. Quiero pedirles tips de Mega Man 5, un juego que está muy bueno.

FABIANA CESARES P.

Aquí está un Curso Nintensivo del juego que tanto nos han pedido; por otro lado creemos que la revista sí va a cambiar... pero para mejorar como ustedes los lectores desean.

◆

Necesito su ayuda. Fui a una tienda de Nintendo dispuesta a comprar el cartucho para Game Boy: Alleyway. Deberían haber visto mi cara cuando me dijeron que ya no lo fabrican. Quisiera que me ayudaran con mi caso.
Atentamente,
Niña que quiere jugar Alleyway

SOLEDAD REDOLES

Este título es un clásico sin lugar a dudas. En tu carta te ves realmente desesperada por jugarlo pero nosotros no pudimos conseguírtelo. Si alguno de los lectores nos dice que lo tiene te comunicaremos con él como un caso especial pues aunque nos han pedido establecer una sección para intercambiar títulos, no podemos hacerlo en la revista.

◆

Quiero hacer unas preguntas que me tienen mariado.
¿Por qué salen algunos trucos en cartuchos americanos y no salen en cartuchos japoneses y viceversa? El dragón de Super Mario Bros. ¿se llama Bowser o se llama Koopa, pues en la revista 1 y 3 ustedes utilizan estos 2 términos indistintamente?

ENRIQUE GONZALEZ F.

Respecto a tu primera pregunta los fabricantes a veces cambian su programación entre los juegos para el mercado japonés y americano, incluso hay juegos como Ninja Gaiden III que en su versión japonesa usan password y en la americana no. Sobre el nombre del principal enemigo de Mario la respuesta va muy ligada a la anterior. En América es Bowser; Koopa, como nos lo dijo su creador Shigeru Miyamoto, es su nombre en Japón.



◆

Quisiera que me respondieran si los CES (Consumer Electronic Shows) son abiertos a todo público o solamente pueden asistir representan-

tes de las revistas y de compañías relacionadas con electrónica.

MARIA EUGENIA LEPE

Ya va a ser un año, en el próximo CES de Chicago, que el Show se abrió al público aunque un sólo día (el último domingo) Los 3 primeros días sólo es para compradores, distribuidores, proveedores, mercadólogos y la industria editorial relacionada con la electrónica.



◆

Es mi primera carta y quiero decirles que el amor es como el videojuego: no hay edad para ello, porque mi Papá y mi Mamá se la pasan jugando Super Mario Bros. 3

ISRAEL FLORES

Estamos de acuerdo contigo. Sólo que no nos dijiste si tú los castigas sin jugar cuando no han cumplido sus obligaciones.

◆

Quiero felicitarlos por la revista, ya que se han ido superando en cada número que han publicado. Sin embargo, tengo que decirles que cometieron un serio error en el #12, ya que pusieron de portada a Tiny Toon y en el interior de la revista no venía ninguna información de este juego.
¿Porqué ocurrió esto?

ALVARO CUEVAS A.

Primero que nada, tenemos que pedirte disculpas a ti y a todos los lectores de Chile y Argentina, que fueron los países donde se dió este problema, debido a un malentendido. Al imprimir, la página donde aparecía la información de Tiny Toon fue levantada de la revista generando un error. Ya aclaramos todo para que esto no vuelva a ocurrir. Como una forma de enmendar esta falta, publicamos en este número un completo Curso Nintensivo sobre Tiny Toon. Agradecemos sus cartas denunciando la falla. Siempre estaremos abiertos a sus sugerencias. Como ustedes, queremos tener la mejor revista de videojuegos.

◆

A nosotros los videojugadores nos hacía falta algo como Club Nintendo y sólo quiero preguntar de qué nacionalidad son sus pilotos.

VICTOR VEJAR R.

Axy y Spot son mexicanos. Max, Fox y Scott son chilenos.

◆

Quisiera que me informaran si va a aparecer el juego de los Picapiedras en Super N.E.S.

JUAN PABLO URIBE

Nos alegra informarte que sí. Taito, será la compañía que lanzará este juego, del cual te hablaremos más en futuras ediciones.

Envía tus preguntas y sugerencias a tu sección favorita "Tus Preguntas a Dr. Mario"

◆

Quiero saber por qué nunca han querido publicar las fotos de sus agentes secretos. ¿Es que son muy feos o se quieren hacer los interesantes?

Nada de eso. La única razón ha sido respetar su privacidad. Es decir, si publicáramos sus fotos, la gente los reconocería en las calles o tiendas y les haría preguntas sobre juegos en momentos tal vez no muy opurtunos, por lo cual las respuestas podrían ser no muy satisfactorias. De todos modos, hablaremos con ellos para ver si en el futuro se animan a dar la cara. Lo que te podemos informar por el momento, es que todos ellos son jóvenes y tienen los ojos un tanto cuadrados de tanto jugar, pero en ningún caso son feos ni se quieren hacer los interesantes como tú crees.

◆

¿Qué Capcom no puede hacer nada contra las empresas que piratean al Street Fighter II y crean juegos pésimos como Master Fighter III o Mario Fighter con gráficos pésimos?

Por otra parte me gustaría que me dijeran si algunos de los personajes de los videojuegos son inspirados en personajes reales, ya que, por ejemplo Ryu se utiliza en Street Fighter II, Ninja Gaiden, Art of Fighting, etc.
Su amigo:

MANUEL CARRASCO

Los juegos a los que te refieres están copiados en países donde no existen derechos de autor (por ejemplo Taiwan) -y al parecer tampoco les preocupa en lo más mínimo el control de calidad- El éxito de Street Fighter II fue lo bien

equilibrado del poder de cada personaje, sin embargo en viles copias como los "Alfas" y cosas de esas en Arcadia, piensan que ponerle demasiados Sonic Booms simultáneos a Guile es muy divertido aunque el personaje se haga invencible ¿qué chiste tiene? Ryu es una palabra china que significa: Dragón (el personaje que mencionas del juego Art of Fighting se llama RYO, no RYU).

◆

Quisiera preguntar por qué muchas de las fotos de Street Fighter II que publican en la revista son de Super Famicom (versión japonesa de Super NES)

ADRIAN TAVARES C.

Muchísimos lectores observadores nos lo han preguntado. Efectivamente nosotros tenemos, además del Super NES, Super Famicom, porque nuestros contactos en Japón nos consiguen los cartuchos japoneses en cuanto salen allá para hablar de los juegos con más anticipación, aunque no hay ninguna otra diferencia importante más que el cambio de nombres de M. Bison, Vega y Balrog por las razones que ya publicamos.

◆

Vi en una tienda de mi ciudad a un muchacho que no sé qué apretó, que al comenzar el juego Street Fighter II empezó a oprimir todos los botones y la pantalla era idéntica a la del Champion Edition.

MIGUEL SARMIENTO

Hay algunos video-jugadores que todavía no saben esa clave que publicamos en un número anterior, por eso la repetiremos. Al iniciar el juego, mientras empieza la música que acompaña al logotipo de Capcom, debes apretar en el control 1 la secuencia Abajo, R, Arriba, L, Y, B. Si lo hiciste correctamente escucharás un sonido peculiar y segundos después la pantalla se pondrá azul. Esperamos que ya no sea esto un secreto para nadie.

◆

¿En la revista hay pilotos mujeres? y si no, ¿Por qué?

PAULINA ROSENVINGE

En realidad, no; y no es porque nosotros no queramos. Es más, nos encantaría contar con un componente femenino en nuestro equipo de pilotos (agentes secretos). Es sólo que al momento de seleccionar nuestros investigadores, no se presentó ninguna chica, ni se ha presentado aún. Pero en todo caso, seguiremos esperando.

◆

Por favor no pongan Cursos Nintensivos de R.P.G. ya que le quitan la emoción al juego como en Zelda III. Uno no se resiste a ver la revista.

EDGAR VELASCO F.

Lo que pasa es que recibimos muchísimas cartas pidiéndonos el Curso Nintensivo, pero precisamente por lo que tu nos dices, lo dividimos en 3 revistas. De todas formas hay muchas cosas más que descubrir.

◆

¿Por qué las fotos de Death Valley Rally salieron tan mal si los gráficos son tan buenos?

SAMUEL NAREA S.

Antes de que saliera a la venta este juego obtuvimos un videocassette y las fotos de una grabación no quedan igual que si son directas del juego.

◆

Les escribo esta carta porque quiero invitar a Axy y Spot y por supuesto a los lectores a que superen mi récord que hice en Mario Kart en el Bowser Castle 1 (en Time Trial) que es de 1'46"48"'

ANITA ROJAS D.

Pues pusimos por esta vez a trabajar a Spot, quien nada más se la pasa jugando, a correr en Mario Kart y aquí está la foto de su récord. Tuvimos que distraerlo de sus obligaciones, pero valió la pena pues lo logró. Los lectores que también logren mejorar tu tiempo los incluiremos en Los Récords.



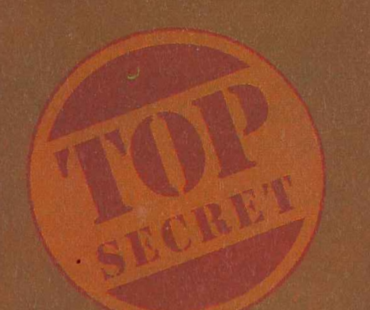
◆

Mi sección favorita es Dr. Mario. Yo opino que no deben dar las estrategias finales porque me parece más entretenido "usar la cabeza". Quisiera saber cuál es el récord de Axy o Spot en el Rainbow Road (Time Trial) de Super Mario Kart.

CARLOS ADRIANI D.

A los 2 les falta tiempo para jugar y especializarse en ciertos juegos. Spot es quien más ha jugado Mario Kart y, aunque tal vez pueda aún mejorar su tiempo, aquí está la foto con su récord. Quien lo mejore también va a Los Récords.





PAGINA PASSWORDS

ARCHIVO SECRETO DE NINTENDO



DOOMSDAY WARRIORS (Super N.E.S.)

SLEDGE	GRIMROCK	LAYBAN	AMON	P. LUMP	DAISY	NUFORM
99999999	CD999979	9D9999C9	9999D9D9	C99999M9	9D99D9G9	C999D919
9DCC9999	C94CD979	CD4999CH	9DHCD9D9	CDH999H4	CDC9C9G9	994D991C
997DD999	996G997C	C9F9D9CØ	CDHG94D9	997999H7	CD6919G9	9D6G991C
9F7DD499	C9B3997C	CDF9D4C1	C97HD4D9	9D39D9H5	9DBC59GC	99BHD91C
CC3D9499	CD539976	9D8944C5	CD77D6D9	CD5D99H5	CDBG24GC	4DBHD41C
CH3DD699	C953D47G	9989G6C5	9D2396DC	C95GDCH5	99B829G9	G95H941C
953D9B9C	CD53DF7B	9D89BBC5	9423DBDC	99529GH8	99B85BGD	GF5H961C

Fox

SUPER TENNIS (Camp. Femenino con Kim)

R. DE JANEIRO (Term.)
B165C8P DJYTK8X
G6KRHVM WMQC3HP
YBQ2406 5C6PDJS
TK8DDQ? QN4

NAIROBI (Terminado)
O96LCNS L?TOMTC
6KVYFS2 7475G9S
DKSVK8X D3HRFTL
WJPC2T6 1GH

MELBOURNE (Termi.)
PK2XTCX K4PXJVL
ZMVC4JP ZFR1617
5C6QDJS TK8XD3H
RFTLWQ6 YQK

PARIS (Terminado)
XRPC8DG JDXQQ1V
QC3D6KT JZMXMSK
2LNZBQ1 4O65C6P
DJSTKMH MS9

Max

SUPER TENNIS
(Campeonato Masculino con Mark y Brian)

BEIJING (Terminado)
68?R9LV 6JT846C
BFJ4JKW XLCOFBL
RHWVWJP C2GNYBQ
14OQ5MB CHN

MELBOURNE (Term.)
ODCQTHZ RYKY65K
PZBX141 75C7QGJ
WVK8XD3 HRFTLWJ
PC2GNPC 3DZ

LONDON (Terminado)
45CWNQY R?P5XWM
8KZFGR4 7199DGS
FLW1K8X D3HRFTL
WJPC2TT 1BR

NAIROBI (Terminado)
MJ6OPB2 K5L1VXQ
YNPQ2GQ ?CR2626
BD6PDJS TK8XD34
RFTLWPR YSK

TOKYO (Terminado)
H9LZ8N? X1M?R8Q
OON86B4 B8HCRRQ
WXPLXD3 HRFTLWJ
PC2GN5J 3D6

PARIS (Terminado)
JORQJ80 LPX3ZDO
K8J2F1P YKQD4JN
5DQ1406 5C6PDJS
TK8XDSL QS4

R. DE JANEIRO (Term.)
L1PPC3G NOBQ16O
85G6QDK TWL8XF5
HSFVLWJ PC2GNYB
Q1406NC BNG

Max

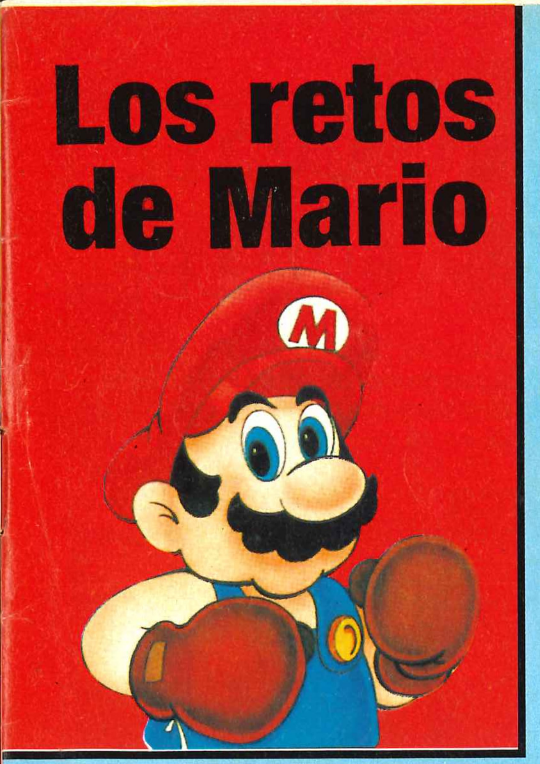
THE LOST VIKINGS (Super N.E.S.)

G R S T	P H R Ø	S M R T
T L P T	C 1 R Ø	V 8 T R
G R N D	S P K S	N F L 8
L L M Ø	J M N N	W K Y Y
F L Ø T	T T R S	C M B Ø
T R S S	J L L Y	8 B L L
P R W S	P L N G	T R D R
C V R N	B T R Y	F N T M
B B L S	J N K R	W R L R
V L C N	C B L T	T R P D
Q C K S	H Ø P P	

Fox

*(Al final de cada Password aparece el nombre de nuestros investigadores secretos)

Los retos de Mario





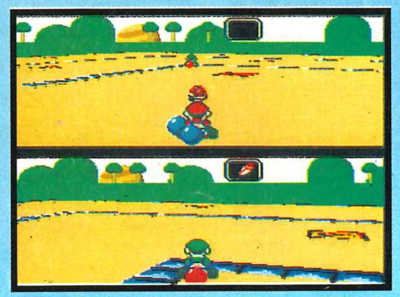
STREET FIGHTER II
¿Cómo puedo sacar un Sonic Boom arriba de la piramide o del coche?

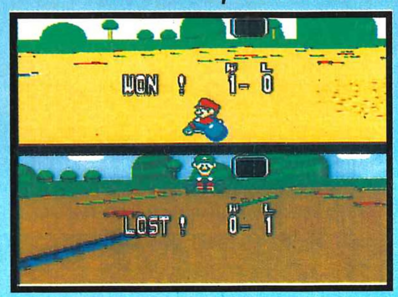


SUPER MARIOLAND 2
¿En esta zona donde hay un bloque invisible en el que te puedes subir?

RESPUESTAS

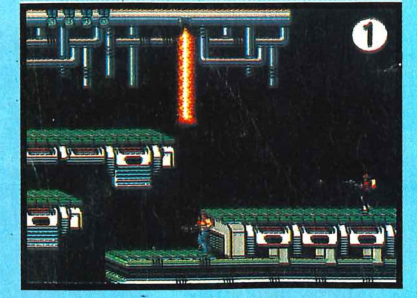
Cuando juegan en Battle Mode ¿cómo pueden lograr que el perdedor continúe jugando?
Para lograrlo, el que va perder debe tener pluma y sin dejar de presionar el botón B, tiene que utilizar la pluma ***justamente*** cuando le dan el último toque.





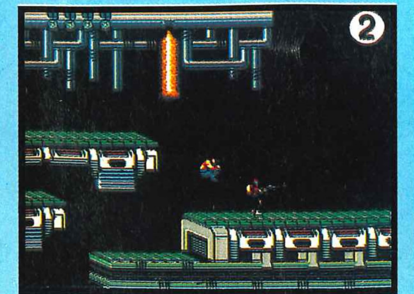


Cada mes estamos desafiándolos con nuevos retos, los cuales no tienen otro objetivo que estimularlos a conocer más y más sus juegos. De esta manera irán desarrollando nuevas habilidades que serán muy útiles para enfrentar a otros juegos.
Hemos comprobado que gracias a la experiencia que van adquiriendo mientras descubren todos los trucos de un cartucho, su mente va creando un "método" o estrategia para solucionar nuevos problemas. Si tienes un método para actuar y saber por donde comenzar a buscar soluciones, podemos decir que tienes el éxito casi asegurado.
¡No olvides este consejo!





CONTRA
¿Cómo logras que este enemigo aparezca?
1.- Colócate como indica la foto y espera a que salga un enemigo disparando derecho de la pantalla.
2.- Si el enemigo se regresa salta y síguelo.
3.- Después de avanzar un poco el enemigo se transformará.





CURSO

Nintensivo



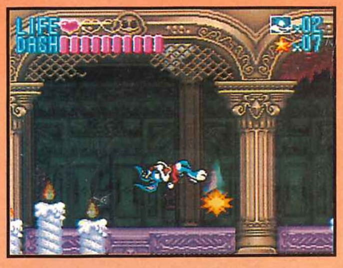
¿Tienes ganas de vivir la aventura de tu vida?
Pues sólo es cuestión de darse una vuelta por la Looniversidad ACME, en compañía de Buster Bunny para deshacernos de demonios de Tazmania hambrientos, vivir una aventura en el Oeste, hacerla de héroe deportivo, rescatar princesas secuestradas, en fin, un día normal en ciudad ACME.

CONTROLANDO A BUSTER

Bueno, eso de controlando es literalmente porque ¿quién puede controlar a un conejo tan loco como éste?

Botón X ó Y: Patada.- Este es el ataque Standar de Buster; aunque la puedes hacer parado, lo mejor es que la hagas en combinación con el botón de salto ya que es más fácil de dominar. Cuando estás haciendo la patada, tienes valor de golpe en todo el cuerpo.



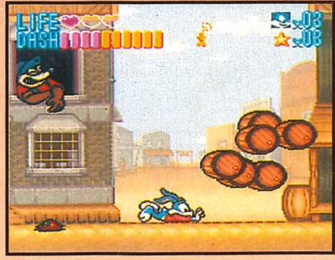


Botón B: Salto.- mientras más tiempo tengas presionado este botón más alto y largo será el salto de Buster. Si saltas mientras estés usando el Dash darás un salto más largo y podrás eliminar a los enemigos.





Botones L ó R: Dash.- Cuando presiones estos botones, Buster correrá hasta que la línea "Dash" (debajo de la energía) se acabe, cuando estás ejecutando este movimiento puedes subir por las paredes o si haces el control hacia abajo te barrerás eliminando a los enemigos que encuentres a tu paso.

Y los ya clásicos Items.





Dodos

Plata.- Recuperan tu línea de Dash al máximo
Oro.- Te dan unos segundos de invisibilidad
Cristal.- Eliminan a los enemigos en pantalla

Zanahorias

Plata.- Recupera tu energía en una unidad
Oro.- Con este trofeo recuperas toda tu energía
Cristal.- Un corazón contenedor es agregado a tu línea de vida







Otros

Mini Buster.- Una vida

Estrellas.- Al juntar 100 obtienes una vida

Bienvenidos a:

(o lo que es lo mismo: Bonus Rounds)



Al finalizar cada escena tu tendrás derecho a girar la ruleta de Wheels 'o' Game parar entrar a 5 diferentes escenas de Bonus que son:



Furrball's Championship Squash.- para poder ganar una vida, Peluso debe golpear la pelota 15 veces seguidas, ocasionalmente se cruzarán 3 personajes que si son golpeados te darán diferentes bonus.



Da una vida.

Detiene el tiempo durante unos segundos.



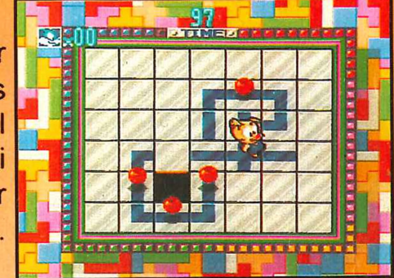
Reduce la velocidad de la pelota.

Cada vez que golpees la pelota aumentará la velocidad, trata de que no se vaya a las orillas.





Hungry boy Hamton.- Para obtener vidas aquí, debes hacer que Hamton coma todas las manzanas, así que debes acomodar todas las líneas mediante el cuadro negro, el cual se mueve a la inversa que la orden que le das en el control, si quieres que Hamton avance más rápido sólo presiona cualquier botón.





Bab´s, find your friends.- Muchos de los amigos de Babsy son prisioneros de Elvyra; tu misión es liberarlos a todos sin ser tocado por Elvyra, Arnold o Dizzy; por cada amigo que rescates recibirás una vida y si los rescatas a todos recibirás otra vida extra.



Plucky Duck's Go-go Bingo.- Aquí tienes 8 oportunidades de escoger una pelotita con la cara de los personajes que están en el tablero de Bingo; por cada línea que hagas, ya sea vertical, horizontal o diagonal obtendrás una vida.





Mystery Weight Challenge.- Debes escoger el orden en el que quieras acomodar a los 5 personajes que te dan para competir contra los de la computadora, por cada personaje que gane obtendrás una vida, y si le ganas a la máquina en personajes ganadores obtendrás una vida más.



VAMOS A EMPEZAR

ESCENA 1-1

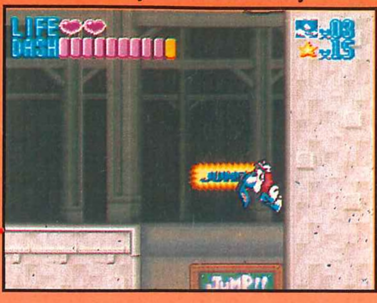
Observa muy bien las puertas de arriba de los lockers, teniendo cuidado cuando salten ratones; recuerda que cuando estás dando la patada tienes valor de golpe en todo el cuerpo.



ESCENA 1-2

Para saltar por los espacios utiliza dash y salta cuando aparezca el letrero amarillo de Jump; también trata de estar muy atento de estos avisos cuando vayas subiendo y cuando avances hacia la izquierda.



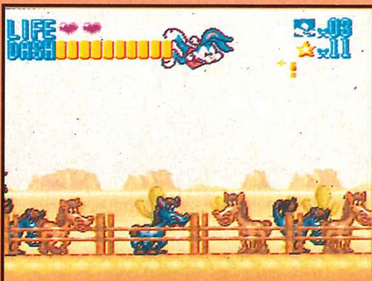


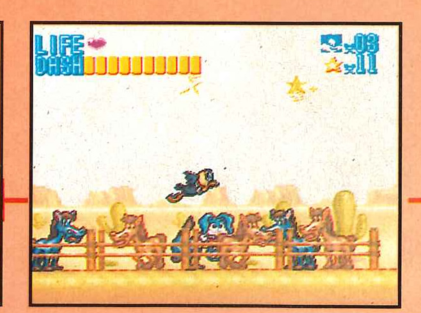




ESCENA 2-1

Cuando llegues al edificio de este mapa, marca Dash desde la parte alta de las pacas y brinca para subir por un costado del edificio, arriba encontrarás un contenedor.
Si eres lo suficientemente arriesgado para tomar las estrellas, sólo espera a que te pateen los caballos azules para elevarte; si quieres evitar a los buitres sólo agáchate (aún sobre los caballos no te alcanzan)

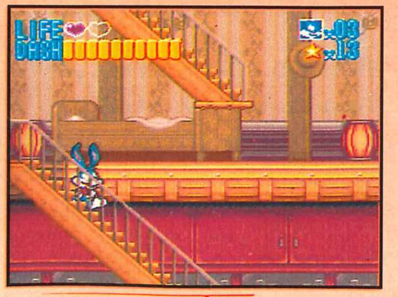


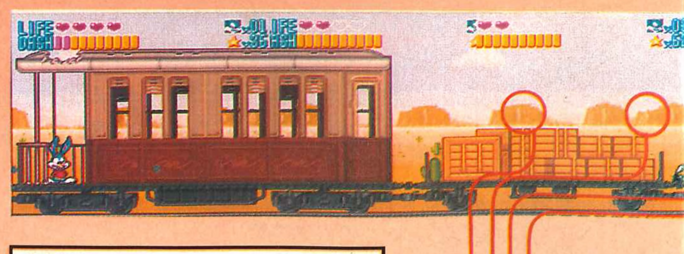


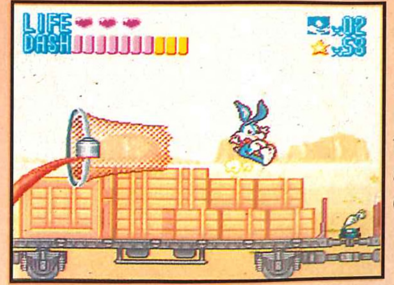
ESCENA 2-2

Para esquivar los barriles hay 2 formas sencillas: pasarte caminando sin detenerte y la segunda es pateándolos. Con esta última técnica haces un truco sin utilidad pero chistoso: primero patea el barril, dándole la espalda a la escalera y cuando logres el contacto haz el control hacia la izquierda y Buster subirá las escaleras haciendo el "Moonwalk" (caminando de espaldas).

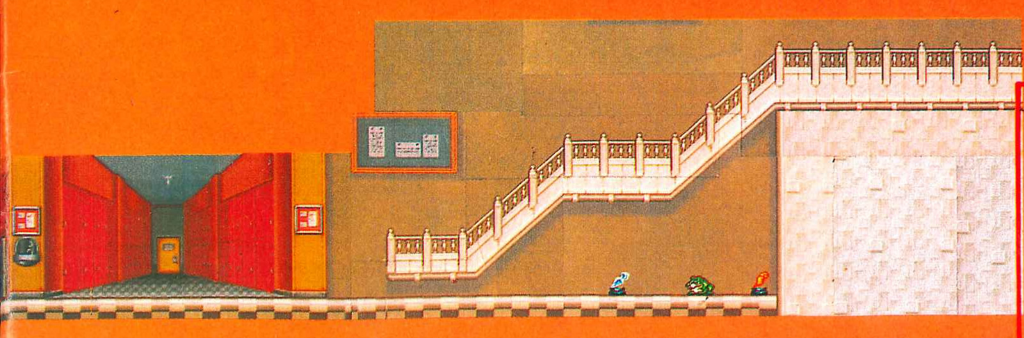








En estos puntos aparecerán unas redes, si eres capturado por ellas presiona L ó R para escapar.



ESCENA 1-4

Para poner fuera de combate a Arnold, debes patearlo 4 veces, trata de evitar que te alumbre para que no corra antes de golpearlo por primera vez.



Cuando salgas del cuarto corre por la pared de la derecha y encontrarás una zanahoria de oro; si sigues subiendo, encontrarás un cuarto secreto en donde indica la 2a. foto, ahí hallarás una vida.





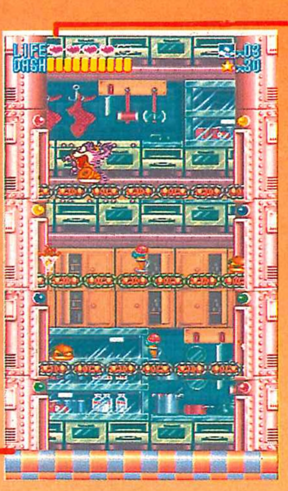
ESCENA 1-3

Aprovecha las paredes y los libreros para escalar y llegar a la salida del nivel que se encuentra en la parte superior del 3er. librero, no olvides pisar el botón del piso para que se mueva el librero y obtengas un contenedor.





JEFE



Dizzy como buen demonio de Tazmania se encuentra hambriento y ha decidido asaltar la cafetería de la Looniversidad. Para detenerlo le tenemos que dar de comer hasta que se llene. Golpea los alimentos que estén en la barra superior para que caigan en su boca; cuando comience a destruir todo, sólo colócate dentro de una puerta para evitar que te dé; checa en el mapa los focos que están encima de cada puerta, ya que son los que se conectan entre sí.





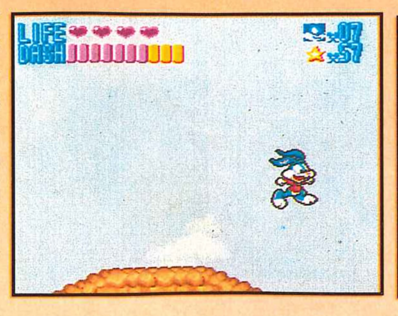


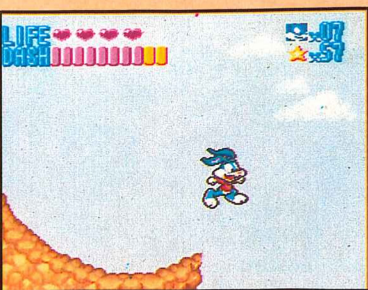
A.- Esta es la parte más difícil de la escena, trata de seguir los pasos que te damos.

1.-Inmediatamente que aparezca el aviso de Dash, oprime L ó R; cuando veas las estrellas, salta.



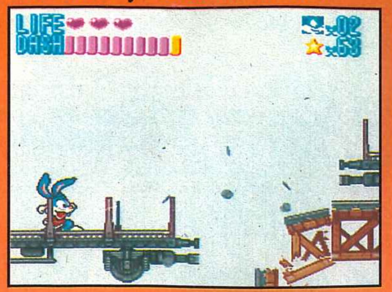
2.-En el siguiente bloque verás un descenso, inmediatamente después de tomar el segundo Do-do, salta, al caer. (sólo debes seguirte corriendo).

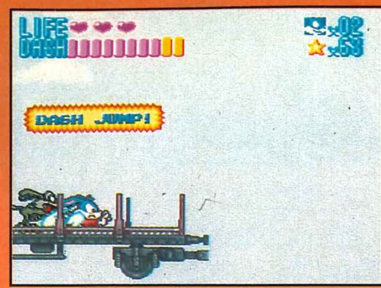


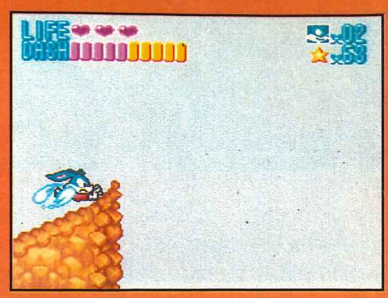


3.-Después, cuando llegues a la parte más alta del siguiente bloque, vuelve a saltar (después de tomar el segundo Do-do de Plata).

Ya de regreso en el tren, se empezará a destruir el puente, ponte donde indica la primera foto, y cuando veas aparecer el otro vagón presiona Dash e inmediatamente salta, eso es en los 2 primeros; en el tercero espera a que pasen Bipi y el Coyote calamidad para hacerlo, aunque ahora en lugar de llegar a otro vagón llegarás a un bloque y tendrás que descender y saltar al último.







ESCENA 2-3



¡Ten cuidado!, si estos enemigos te pegan y estás a la orilla izquierda, el scroll te alcanzará y perderás una vida.

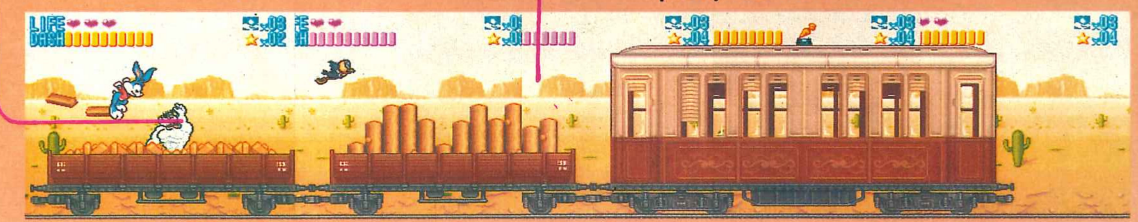
Busca una zanahoria de plata aquí.



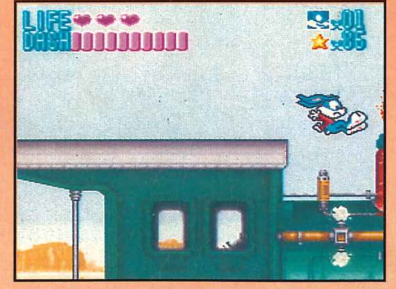
Para pasar a los siguientes vagones, debes saltar unas maderas, pero ten cuidado con la séptima que saldrá más rápido que las demás.

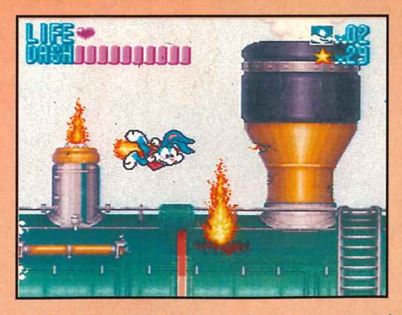
A Arnold lo puedes golpear desde antes que aparezca en pantalla.

Si te vas por arriba del vagón de pasajeros obtendrás una zanahoria de oro.

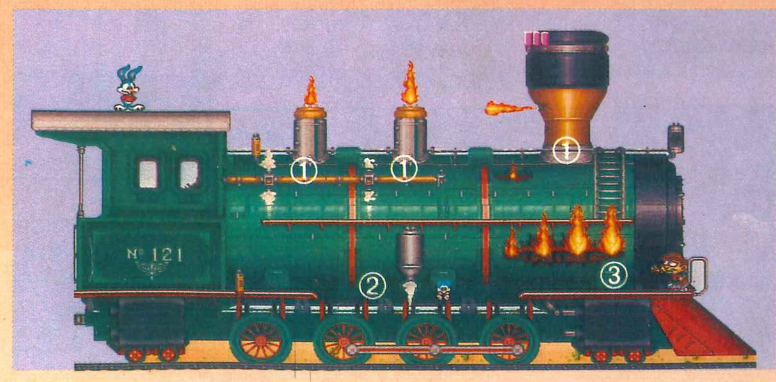


1.-Destruye estas chimeneas, puedes empezar a patearles desde antes que aparezcan en pantalla para ganar tiempo; si estás ejecutando la patada, el fuego que arroja la última chimenea no te dañará.

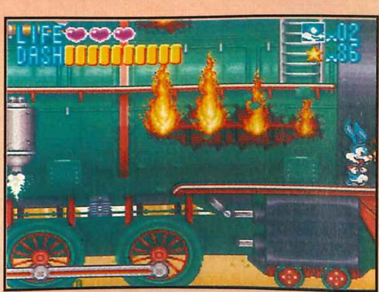




2.-Es más fácil que te pases cuando no esté arrojando vapor a intentar destruirlo.



3.-Avanza lo más que puedas para evitar que el fuego te alcance.



MORTAL KOMBAT

EL TORNEO SHAOLIN DE ARTES MARCIALES

Por años era una competencia de honor y gloria. Nobles guerreros de todo el mundo eran invitados a tomar parte, cada uno buscando ganar el título de "Gran Campeón".

Pero eso fue hace mucho tiempo atrás... Antes de que el torneo fuera corrupto por el malvado demonio Shang Tsung, un güerrero que tomó no sólo las vidas de sus oponentes, sino también sus almas... Con la ayuda de su alumno Goro, un ser mitad dragón - mitad humano, Tsung comenzó un dominio sobre el torneo que ha durado por siglos. Hoy, 500 años después, la competencia se inicia otra vez mientras los guerreros se reunen nuevamente para tomar parte en el Kombate Mortal.

SONYA BLADE

Edad: 26
Estatura: 1,77 mts.
Peso: 63 kls.
Cabello: Rubio
Ojos: Azules
Status Legal: Ciudadana de los E.E.U.U.
Parientes Conocidos: Mayor Hernan Blade, padre Erica Blade, madre Daniel Blade, hermano gemelo (fallecido).
Lugar de Nacimiento: Austin, Texas
Profesión: Teniente en el ejército de los E.E.U.U., miembro de una fuerza especial paramilitar.

SUB-ZERO

Nombre Real: Desconocido
Edad: 32
Estatura: 1,87 mts.
Peso: 95 kls.
Cabello: Negro
Ojos: Café
Status Legal: Ninguno. Sin embargo, vive en algún lugar de China.
Parientes Conocidos: Ninguno
Profesión: Miembro vitalicio de los Lin Kuei, un clan de Ninjas Chinos.

JOHNNY CAGE

Nombre Real: John Carlton
Edad: 29
Estatura: 2,09 mts.
Peso: 90 kls.
Cabello: Castaño
Ojos: Azules
Status Legal: Ciudadano de los E.E.U.U.
Parientes Conocidos: Robert Carlton, padre
Rose Carlton, madre
Rebecca Carlton: Hermana
Cidy Ford, esposa (divorciado)
Lugar de Nacimiento: Venice, California.
Profesión: Actor

RAYDEN

Edad: Eterna
Estatura: 2,13 mts.
Peso: 158 kls.
Cabello: Negro
Ojos: No tiene
Status Legal: Místico, no aplicable.
Parientes Conocidos: Ninguno
Profesión: Guerrero

LIU KANG

Edad: 24
Estatura: 1,77 mts.
Peso: 84 kls.
Cabello: Negro
Ojos: Café
Status Legal: Ciudadano de los pueblos de la República de China.
Parientes Conocidos: Lee Kang, padre (fallecido)
Lin Kang, Madre (fallecida)
Chow Kang, Hermano (ubicación desconocida).
Lugar de Nacimiento: Provincia de Honan, China.
Profesión: Monje Shaolin, pescador.

GORO

Edad: 2.000
Estatura: 2,48 mts.
Peso: 249 kls
Cabello: Negro
Ojos: Rojos
Status Legal: En la tierra, ninguno. En otro mundo, príncipe de Kuatan.
Parientes Conocidos: Rey Gorbak, padre
Reina Mai, madre
Goro también tiene 7 esposas.
Lugar de Nacimiento: Kuatan, cuarto plano astral de Shokan, reino de otro mundo.
Profesión: Príncipe de Kuatan, regidor supremo de los ejercitos de Shokan.

SCORPION

Nobre Real: Desconocido
Edad: 32
Estatura: 1,87 mts.
Peso: 95 kls.
Cabello: Negro
Ojos: Variables
Status Legal: Scorpion es un espíritu reencarnado y no tiene Status Legal.
Parientes Conocidos: Esposa e hijo en vida anterior.
Lugar de Nacimiento: En vida anterior, desconocido. Como Scorpion, desconocido.
Profesión: En vida anterior, desconocida. Como Scorpion, buscador de venganza.

KANO

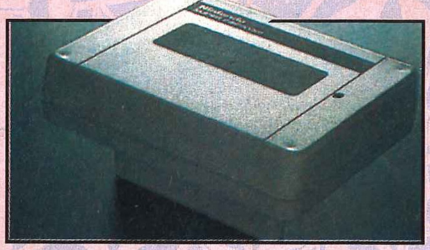
Edad: 35
Estatura: 1,82 mts.
Peso: 92 kls.
Cabello: Negro
Ojos: 1 café, 1 infra-rojo (costruido con implante metálico).
Estado Legal: Deportado de Japón, criminal buscado en 35 países.
Parientes Conocidos: Fué abandonado siendo niño por una mujer americana en Tokyo.
Lugar de Nacimiento: Desconocido
Profesión: Miembro criminal de la organización del Dragón Negro.

La bola de cristal



MAS SOBRE EL CD-ROM

Hemos recibido cientos de cartas preguntando y pidiendo que hablemos más sobre el Adaptador CD-ROM de 32 bit; déjanos decirte que nosotros te iremos informando de cada noticia que nos enteremos, que aunque es poca por la gran reserva con que Nintendo informa, pero lo poco o mucho que te informemos, será lo que Nintendo realmente este haciendo ya que a nosotros no nos gusta inventar.



Lo último que ha dicho Nintendo es que el cartucho que se conectará al Super NES junto al CD-ROM cambiará su forma, y será ahora como una pequeña cajita; en este cartucho vendrá el ROM del sistema, la foto que te presentamos es sólo una versión preliminar que ha mostrado Nintendo, y la versión final puede variar.



Cada vez más licenciatarios apoyan al sistema de 32 bit y aseguran que ellos harán juegos para este adaptador. Entre las compañías que manifiestan su apoyo a Nintendo aunque prácticamente todos están muy entusiasmados, podemos encontrar a Enix, Atlus, Sunsoft, Square, Konami, Kemco, Imaginer y Bandai; así que puedes estar seguro que cuando este increíble adaptador llegue, no faltará soporte de los licenciatarios. Seguiremos informando.

Otro DARIUS para SNES



Si tú tuviste tu SNES desde que salió o te gusta jugar los clásicos, seguramente recordarás un juego de Naves para SNES llamado Darius Twin; Taito, la marca que lo creó, se encuentra programando una nueva versión de este juego. Como siempre, los jefes, armas y enemigos serán mejorados y el reto que será más alto; así que si eres un fan de juegos de Naves, aquí tienes uno en cual fijar tu atención para aproximadamente mediados de año.

MUTANT FIGHTER

Para cualquier videojugador que también se dé sus vueltas por las arcadias, este título le parecerá conocido, ya que es un juego clásico de Data East. Este es un juego tipo lucha libre; se desarrolla dentro de los diferentes Rings que existen, cada uno con diferentes monstruos para intentar obtener el título del rey de los Mutantes que se encuentra en manos de un poderoso Mago, se prevé que este juego sea programado con 12 megas de memoria y que esté listo para el tercer cuarto del 93.



BATTLETOADS Y DOUBLE DRAGON: THE ULTIMATE TEAM



¿Habías oído alguna vez de una combinación más explosiva? Las artes marciales y los Toads más radicales unen sus fuerzas para destruir los planes de Dark Queen del dominio de la Tierra, en



un super cartucho (sin exageración) para NES.
Sí quisiéramos comparar este cartucho o darte una idea más clara para que te imagines mejor cómo será este juego, te diremos que es casi como una secuela de Battletoads para NES por el tipo de acción rápida, variada y sólo para expertos, como lo fue el primero de la serie.
Algo que nos da mucho gusto





acerca de este juego es que los programadores (RARE) no se durmieron en sus Laureles con el éxito de su primer juego de los Toads, ya que las innovaciones gráficas que nos asombraron en el primero, son mejoradas y demuestran lo que un gran equipo técnico y de diseño puede hacer. En este juego verás muchos fondos en 3D y efectos muy pocas veces vistos (o nunca) en el NES, todo esto aunado al gran carisma que tienen los Double Dragon y Battletoads hacen un juego que sin ningún temor a equivocarnos estamos seguros que te asombrará. Felicidades a RARE y Tradewest.



El '93, un Gran Año para **Capcom.** En este año veremos grandes títulos de Capcom para NES, SNES y GB, aquí te presentamos unos de ellos.



Vuelve toda la acción de Final Fight ahora con una buena noticia para los aficionados, esta vez serán 2 jugadores simultáneos los que pueden compartir la emoción y acción de este juego.
Cuando todos creían que la organización criminal Mad Gear había desaparecido, estaban en un error, ya que ellos tenían un plan más ambicioso que el anterior: La conquista del mundo, es así como 3 valientes peleadores deciden viajar a Hong Kong para destruir los planes de Mad Gear; los 3 personajes a escoger son:



MIKE HAGGAR
Altura: 2m. 2cm.
Peso: 121 kg.
Arte Marcial:
Lucha Libre
Mike Haggar una vez derrotó junto con Cody y Guy a la organización Mad Gear; al enterarse que la novia de su amigo Guy, Lena fue secuestrada por Mad Gear, decide lanzarse al rescate, Haggar es muy fuerte y puede enfrentarse a varios enemigos al mismo tiempo.







MAKI
Altura: 1 m. 62 cms.
Peso: 53 kg.
Artes Marciales:
Kendo, Judo y Karate
Maki es hija de Genryusai, quien es el maestro de Guy; Maki se encontraba investigando a Mad Gear cuando su hermana Lena (prometida de Guy) fue secuestrada, así que se une a Haggar y Carlos en su viaje a Hong Kong, ella es la más rápida y dice ser la mujer más fuerte del mundo (?)



CARLOS
Altura. 1m. 89 cm.
Peso: 65 kg.
Artes Marciales:
Experto en Kendo y Karate.
Carlos es hijo de Brasileños pero se fue a estudiar artes marciales con Genryusai, quien es maestro de Guy, realmente las razones de Carlos para enfrentarse a Mad Gear son desconocidas, pero parece tener un gran odio hacia ellos.





Este es un pequeño avance del que promete ser un gran juego; sigue atento a futuras ediciones de Club Nintendo para enterarte más.



MIGHTY FINAL FIGHT

También los jugadores de NES podrán emocionarse con Final Fight para NES. En esta versión podrás escoger a los 3 ya famosos personajes del primer juego para luchar contra Mad Gear:



HAGGAR

Experto es lucha libre y combate con ambas manos.

CODY

Maestro en el uso de cuchillos, el box es su arte marcial.



GUY

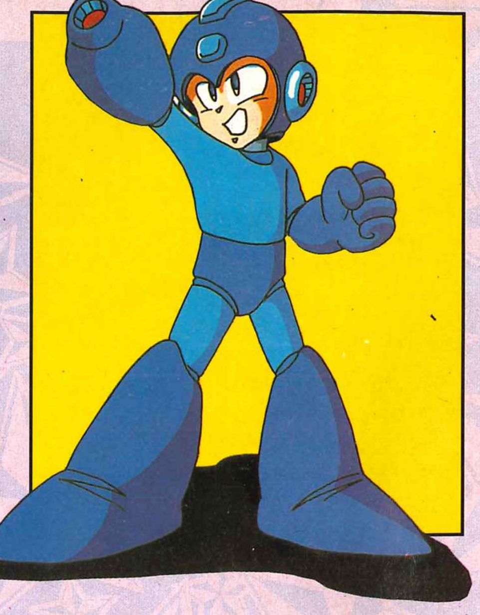
Un muy rápido ninja, sus movimientos son letales.





ROCK MAN 6= Mega Man 6
(Uno más para NES)

¿Recuerdas que mencionamos alguna vez que Capcom lanzó una convocatoria para que los jugadores mandaran sus modelos de Robots enemigos para Rock Man 5? Pues ellos acaban de lanzar la misma convocatoria para Rock Man 6 (uno más en la serie de NES, ya que Rock Man para SNES es otro proyecto). Este aviso hace que Mega Man sea uno de los héroes que más juegos



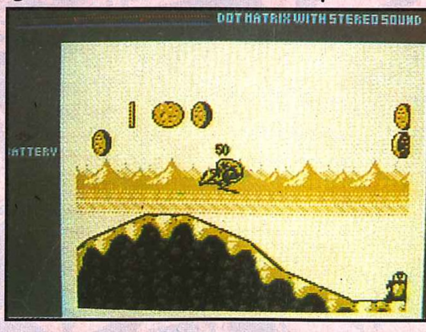
estelaizarían (Serían 6 de NES, uno de SNES y 3 de GB) Si tú quieres mandar tus diseños a Capcom de Japón te recomendamos que lo hagas lo más rápido posible, y que todas las especificaciones y nombres sean en inglés a la siguiente dirección.

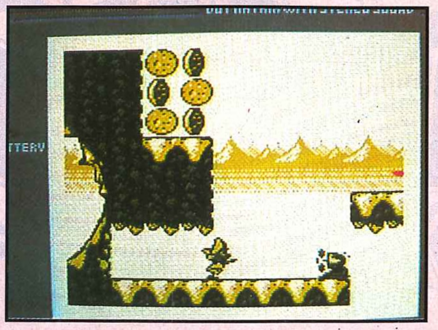
〒550 P.O. BOX OSAKA NISHI POST OFFICE
ATTN: ROCK MAN 6 OFFICE 2 (CAPCOM) JAPAN

¡Ah! Nosotros sólo te pasamos toda la información al costo, no tenemos nada que ver con el concurso.

NOTICIAS RAPIDAS

Sunsoft ha decidido crear un juego basado en el famoso persona





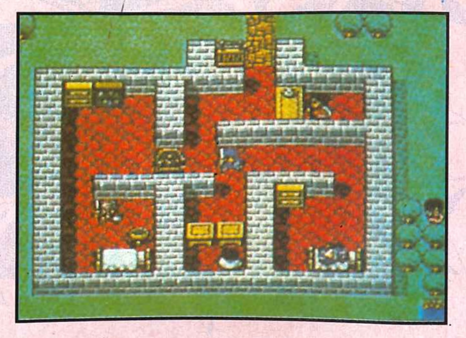
je **Speddy Gonzalez** para G.B., dentro de su línea de juegos de la Warner Bros. aquí nuestro amigo debe avanzar a lo largo del desierto en busca de queso para sus amigos, pero debe cuidarse de Silvestre, el famoso "Gatito gringo" quien se encargará de hacerle la vida imposible a Speddy, "Andale, Andale... ajúa".



Kirby's próximamente hará su arribo al NES con **Kirby's Adventure**, si tú lo acompañaste en el G.B. sabes que éste es un juego muy divertido. Ahora Kirby no sólo tiene la habilidad de volar y su poder de "Aspiradora", pues también puede usar armas para atacar a sus enemigos, como espadas o martillo



Quizá esta noticia les parezca rara a algunos: Enix de Japón prepara una versión de Dragon Quest I y II para Super Famicom pero esto lo hacen porque muchos de los fans de la serie de **Dragon Quest** (Dragon Warrior) lo son desde el tercero de la serie en adelante... así se las gastan los japoneses.



CLASSIFIED INFORMATION



SUPER SPY HUNTER

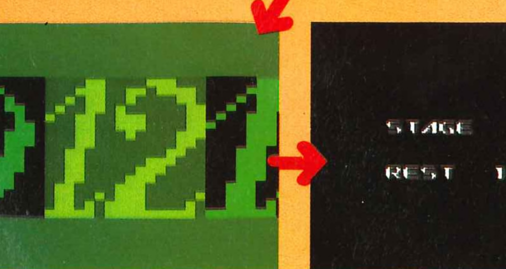
Del Agente #002

Autos Extra al Azar

Normalmente , tu misión de cazador de espías en este juego comienza con 5 autos en reserva pero, gracias a nuestros agentes, ahora podrás empezar con un máximo de 12 autos extra. Cuando aparezca la pantalla del título presiona y mantén apretados los botones "A", "B" y "Select" y luego "Start". Una serie de enormes números verdes (del 0 al 12) aparecerán rápida y repetidamente como los números de una ruleta de juegos. Puedes disminuir su velocidad presionando el botón "A" o dejar que se detengan por su propia cuenta. Cuando lo hagan, el número en el centro de la pantalla indicará cuántos autos en reserva has ganado. Según los cálculos, una de cada tres veces la rueda se detendrá en el número 12. Continúa haciéndolo hasta que tengas el número deseado de autos en reserva.

Presiona y mantén así "A","B" y "Select". Luego presiona "Start".

Los números aparecerán como los de una ruleta de juegos.



Puedes ganar hasta 12 autos en reserva.



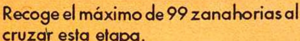
Comienza el juego con una gran flota de vehículos Caza-Espías.

TINY TOON Adventures

Del Agente #514

Ovni a la Vista

Si recoges una gran cantidad de zanahorias en esta aventura para el Sistema NES, puedes ir al espacio exterior y luchar con un villano para ganar vidas extra. Recoge 99 zanahorias, pero no las cambies aún por vidas extras con Hampton. Continúa hasta el final de la etapa, elimina al jefe y toma la llave. Antes de que avances a la siguiente escena, una nave espacial descenderá en el mapa y te llevará hacia su interior. El líder de esta nave alienígena es Duck Vader. Rebota en la cabeza de los soldados de Vader para alcanzar una gran altura y aterrizar sobre su cabeza. Si lo golpeas tres veces antes de que él te golpee a ti, ganarás tres vidas extra. Cuando te hayas bajado de la nave, vé con Hampton y cambia tus 99 zanahorias por otras 3 vidas extra.

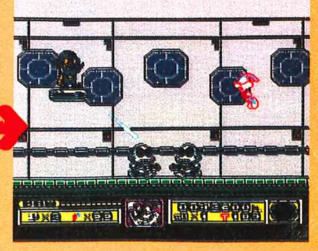
Recoge el máximo de 99 zanahorias al cruzar esta etapa.



Elimina al jefe de la etapa y toma la llave.



Antes de avanzar al próximo nivel, tendrás un encuentro alienígeno.



Conoce a Duck Vader y aterriza sobre su cabeza 3 veces para ganar 3 vidas extra.

ROCKETEER

Del Agente #905

Selección de Rounds

Puedes entrar instantáneamente a cualquiera de tus escenarios favoritos de esta aventura con un rápido código. Cuando la pantalla del título aparezca, presiona los botones "L" y "R" en el siguiente orden: L,R,L,R. Luego presiona "Abajo" en el control uno. Escucharás un sonido metálico, indicando que el código ha sido ingresado correctamente. Después de que la pantalla (con la información del Copyright) aparezca por unos pocos segundos, presiona el botón "Start". Aparecerá la pantalla de selección de jugador. Selecciona el número de jugadores que participarán y presiona "Start" otra vez. Mueve el cursor hacia abajo de la lista y selecciona el round que quieras apretando "Start".



Presiona L,R,L,R y "Abajo". Oirás un sonido metálico.



Después de escoger el número de jugadores, podrás seleccionar rounds.



Del Agente #227

Cuarto de Sonido

Al entrar al cuarto de sonido de Arcana, puedes escuchar los efectos de sonido y la música del juego antes de jugar. Cuando aparezca la pantalla del título, presiona simultáneamente los botones "L", "R" y "B", aparecerá la pantalla del cuarto de sonido. Entonces presiona "A" para oir el sonido elegido y "B" para dejar de hacerlo.



Presiona "L", "R" y "B" al mismo tiempo.



Escoge un sonido y escúchalo presionando "A".

F1ROC RACE OF CHAMPIONS

Del Agente #938

Corriendo Sobre el Agua

La pista de mónaco rodea una gran porción de agua. Si quieres probar tu destreza en carreras acuáticas, puedes hacerlo a través de una sección de la pista. Cerca de la mitad del curso, ubicado entre la pista y el agua, verás un lugar donde se juntan dos barricadas (como se ve en las fotos). Dirígete hacia el pequeño espacio entre las barricadas a toda velocidad y te deslizarás sobre el agua. Este truco es más para divertirse que para otra cosa y nuestros agentes no han encontrado una forma de utilizar el agua como atajo.


Encuentra el lugar donde dos barricadas se juntan en la pista de Mónaco.

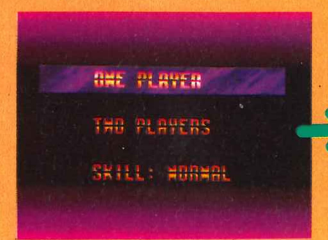

Encarrérate al espacio entre las barricadas y corre sobre el agua.



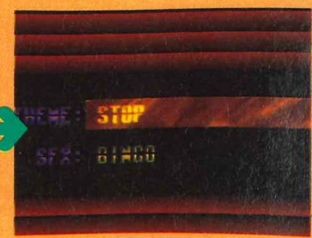
Del Agente #909

Sound Test

Una de las cosas más destacadas de este juego futurístico son los comentarios del anfitrión del show. Puedes escuchar todas sus frases digitalizadas sin tener que luchar con ningún enemigo al ingresar el siguiente Sound Test: Cuando la selección de jugador aparezca, presiona los botones "L" y "R" en el siguiente orden: L,R,L,L,R. El anunciador gritará "¡Bingo!" y el sound test aparecerá. Utiliza las flechas direccionales del control para seleccionar los diversos efectos y presiona los botones A,B,X, ó Y para escucharlos.



Presiona L,R,L,L,R.



Activarás el sound test de Smash T.V.

THUNDER SPIRITS

Del Agente #810

Créditos Extra

Fácilmente vencerás a las flotas de naves extraterrestres invasoras usando un código para tener más "Continues". En la pantalla del título, golpea el botón "B" rápidamente y en forma repetida. Si eres veloz, activarás un tono ocasional. Por cada tono que oigas, ganarás un crédito para continuar el juego. Cuando comience el demo, presiona Start para volver a la pantalla de presentación y repetir todo el proceso. Si tienes un control con turbo (como el ASCII pad) podrás ganar fácilmente todos los créditos que quieras.



Golpea "B" rápidamente en la pantalla del título.



Al comenzar el juego, tendrás muchas opurtunidades para continuar.



Del Agente #566

Modo Automático

Cuando una tortuga es derrotada en esta aventura, la siguiente en continuar usualmente es la que está al lado de la que perdió. Puedes cambiar eso con una simple maniobra. En la pantalla de selección de tortuga, presiona "Abajo" 5 veces en el control para 1 player o 10 veces para 2 players. Esto activará el modo automático. Esto ocasionará que la siguiente tortuga en jugar sea escogida al azar, en lugar de seguir su orden de ubicación.



Presiona "Abajo" 5 veces cuando aparezca la pantalla de selección de tortuga.



Al activarse el modo automático, escoge tu tortuga y comienza el juego.



Cuando te derrotan, el computador seleccionará el siguiente luchador.



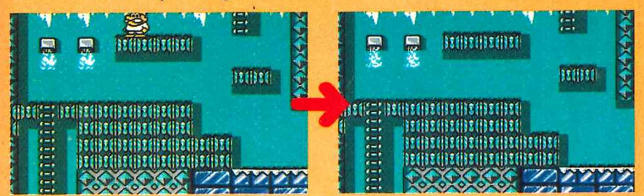
Esta selección al azar de tortugas te tendrá en la expectación.

Panic Restaurant

Del Agente #302

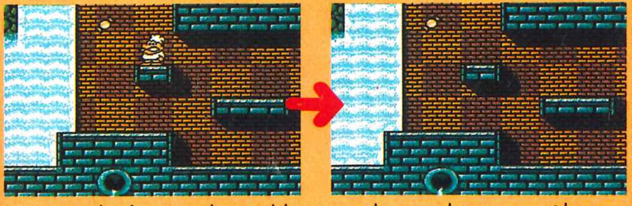
Vidas Extra Escondidas

Nuestros agentes han descubierto dos lugares en los cursos avanzados de este juego donde podrás encontrar vidas extra. El primero está en la mitad del curso de carne. Salta a la repisa mostrada en las fotos. Luego salta inmediatamente hacia arriba, entre 2 ductos y recoge la vida extra.



Saltando hacia arriba aquí, ganarás otra oportunidad de seguir cocinando.

El curso de postre también esconde una vida extra. Encuentra la plataforma mostrada en las fotos y úsalas para saltar fuera de la pantalla. La vida extra que recibirás te debería ayudar a completar este curso final.



Busca esta plataforma en el curso del postre y salta para alcanzar una vida extra.



Del Agente #056

Predicciones de la Ruleta

Los jugadores de la ruleta de Casino Kid 2 dicen misteriosas frases antes de abrir la mesa para las apuestas. El Agente #056 ha descubierto que muchas de estas frases se relacionan con donde se detendrá la bola. Aquí te entregamos una lista con

CLASSIFIED INFORMATION

los resultados más predecibles, seguidos por las apuestas que deberías hacer. Trata de arruinar a tu oponente gastando la menor cantidad de dinero posible.

Rie Lenka -- China

FRASE CLAVE	APUESTA SEGURA
I may hit 00, or I may not.	00, 1 or 27
How about the Black or the Red?	Black
Try Twelve.	Odd and 2nd 12
Have you tried Twelve?	Odd and Red
Listen to me carefully, Kid.	Even and 3rd 12
What I say is very helpful!	Red and 3rd row
Watch the Wheel, not the layout.	0, 2 or 28
I'll hit in the first twelve.	3rd 12
Try the Even or the Odd.	Even
Think Kid, think!	Black

Paul Kieton -- England

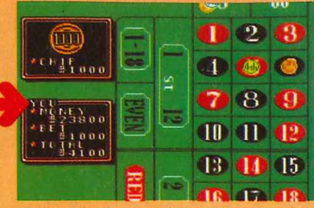
FRASE CLAVE	APUESTA SEGURA
I don't like black cars.	Black
Well, well, well.	2nd 12, Red and Even
I can read you very well.	3rd row, Red and Even
Teasing? No way!	0, 2, 28
Don't get too excited.	1st 12 and Odd
You get excited and lose it all.	Odd
How old are you?	1-18
It may land on 00. Do you believe me?	00, 1 or 27
I cannot be defeated by you.	3rd 12

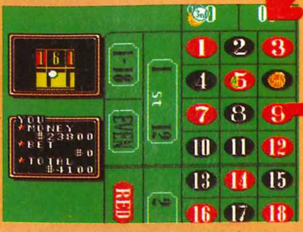
Abu Ganzil -- India

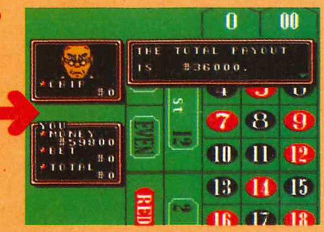
FRASE CLAVE	APUESTA SEGURA
I am always the winner.	Odd and Red
It will be a full moon tonight.	0, 5 or 6
I never lose!	1st 12
I'll bet it's odd. Do you believe me?	Even
How about trying the Even?	Odd



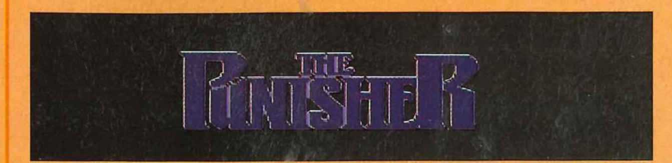
Espera a que el adversario te dé la frase clave.


Apuesta a los posibles números ganadores.


Cuando se den los resultados, la mesa será tuya.



Recoge las ganancias y avanza al próximo oponente.



Del Agente #214

Puntajes de Bazooka

Puedes tener más poder en este juego con 25 rounds de Bazooka gratis al ingresar un código en el control 2.
Cuando los carteles de "Se Buscan" aparezcan al comienzo del juego, presiona lo siguiente en el control 2: "A", "B", "B", Arriba, Arriba, Izquierda, Abajo, "A". Si suena un tono, el código ha sido ingresado correctamente. Si no, inténtalo otra vez. Luego, presiona "A" en el control 1 para comenzar a bombardear.



Presiona "A", "B", "B", ↑, ↑, ←, ↓ y "A" en control 2. Presiona "A" en control 1.

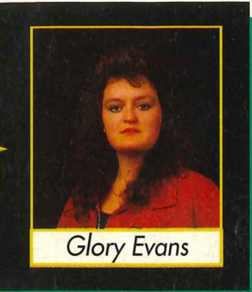

Al comenzar la acción, tendrás 25 rounds de Bazooka con 25 tiros cada uno.

COUNSELORS' CORNER!



THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

¿COMO OBTENGO LA LLAVE GRANDE EN EL PALACIO DEL PANTANO?



Glory Evans

Debes tener la Llave Grande si esperas completar el Palacio del Pantano y conocer todos sus secretos.
Sal de la habitación con el Gran Cofre del Tesoro en el centro a través de la puerta superior izquierda en el siguiente cuarto, mueve rápidamente el switch de la inundación y golpea el switch de cristal para que se ponga rojo. Vuelve a la habitación del Cofre e introdúcete por la puerta inferior izquierda. Continúa por la puerta izquierda del siguiente cuarto y sube por la escalera del próximo. Te encontrarás en una gran habitación con una pileta de agua y un brazo de fuego rotante. Esquívalo y avanza por el agujero superior derecho en el piso. Quita la piedra del camino y déjate caer hasta el primer sótano. Dirígete a la derecha a través de una puerta hasta un cuarto con una hilera de calaveras y un cofre. Ahí encontrarás la Llave Grande.



En el enorme cuarto central, vé por la puerta superior izquierda hasta la siguiente habitación.



Usa una bomba, flecha o búmerang para golpear el Switch de Cristal.



Sube por la escalera en el cuarto del estanque.



En la habitación de la pileta en el primer piso, quita la piedra del camino.

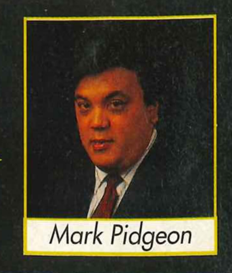


Salta por el agujero al primer sótano. En el fondo, vé hacia la derecha.



Busca la Gran Llave en el Cofre del Tesoro que está más allá de la fila de cráneos.

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST



Mark Pidgeon

¿COMO DERROTO A TRINEXX?

El guardián final de Turtle Rock es Trinexx. Las dos cabezas atacarán a Link apenas entres a su cuarto. Una es caliente y la otra es helada. Aturde a la primera con el Ice Rod y a la segunda con el Fire Rod. No tienes que destruir a las cabezas con los Magic Rods, sólo debilítalos con uno o dos tiros.
Los golpes finales pueden ser dados con la espada de Link. Cuando las cabezas sean derrotadas, Trinexx se transformará.
Su punto débil es la sección de su cuerpo que parpadea.



Destruye a la cabeza helada primero para evitar resbalarte.



Después de eliminar a la cabeza de fuego, ataca la sección media que parpadea del nuevo Trinexx.

? ¿DONDE ESTA EL STAFF OF BYRNA? ?

El "Staff of Byrna" puede proteger a Link, pero consume mucho poder mágico. Lo encontrarás en la cueva al lado de Death Mountain. Desde el Warp en el círculo de flores del Dark World, camina hacia el costado del barranco.

Aterrizarás en una plataforma con una entrada a una caverna. Dentro de la caverna, encontrarás una fila de topos bloqueando el pasaje que lleva al Staff, golpéalos con el Martillo Mágico y corre por el pasillo de púas.

Asegúrate de llevar Poción de Vida o puedes no sobrevivir al daño que te provocan. Al final del salón, encontrarás un cofre, donde está el "Staff of Byrna". El te mantendrá a salvo en el viaje de regreso.



Camina inmediatamente abajo del Warp en Death Mountain y salta por el barranco.



Usa el Martillo Mágico para aplastar a los topos.



Corre sobre las púas y usa la poción de vida para llegar vivo al final

? ¿COMO ENTRO A LA CATARATA DE LOS DESEOS? ?



La Catarata de los Deseos está hacia el norte del área del río de la Tienda Mágica. Una señal detrás de la Tienda te indica la dirección correcta, pero también encuentras la Cascada al ir al este de la Tienda Mágica hasta la primera curva del río y luego hacia el norte hasta la Cascada.
Link debe tener los Flippers de Zora para llegar a las Cataratas. Presiona hacia arriba cuando estés en ellas para entrar a una caverna secreta. Encontrarás una Hada dentro que puede transformar y mejorar algunos de tus elementos.



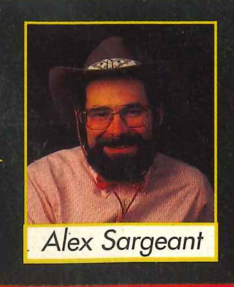
Métete por la Cascada al noreste de la Tienda Mágica. Debes tener los Flippers de Zora.



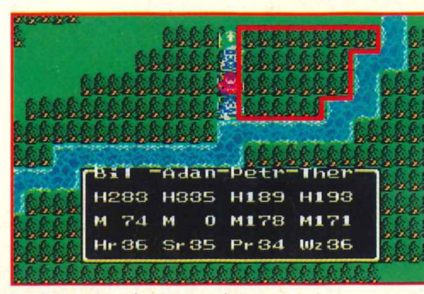
La Hada en la Caverna cambiará nuevos elementos mágicos por algunos de tus usados o por armas.

DRAGON WARRIOR III

¿DONDE PUEDO INCREMENTAR MIS NIVELES?


Alex Sargeant

Al comienzo del juego, el mejor lugar para incrementar tus niveles es una sección del bosque cerca del pueblo de Kanave.
En el banco norte al este del río del pueblo, encontrarás bandas errantes de mounstros que dan de 500 a 900 puntos de experiencia si los vences. En el nivel 10 o 11, deberías poder derrotar a las tropas que encuentras en esta región. Cuidado con los Bomb Crags, sobre todo si están en grupo. Su hechizo "Sacrifice" puede acabar contigo. Es mejor huir.
Los Avengers son los que te dan más premios. Derrota a un grupo de 3 de ellos para ganar más de 900 puntos de Experiencia.
También puedes ganar un hacha de batalla al hacerlo.
Se necesitan de 1200 a 1800 puntos para pasar de nivel, por lo que deberías poder llegar a niveles superiores rápidamente.
Cuando vayas sobre el nivel 30, podrás ganar muchos más puntos en Cave of Necrogond y Phantom Ship.



Para ganar muchos puntos de Experiencia, permanece en los límites del bosque como muestra la foto.



La tropa de 3 Avengers te dan 900 puntos de Experiencia y mucho Oro.

? ¿COMO COMPRO ITEMS EN LA TIENDA DEL ENANO? ?

El Enano de la Tienda en la Villa Escondida de los Enanos venderá los ítems especiales sólo a otro de su especie.
Volverse Enano es fácil, pero reconocerlo no lo es. La transformación se lleva a cabo al usar el "Staff of Change". el cual lo obtienes al vencer al Falso Rey en "Castle Samano". El cambio es al azar y te puedes transformar en otra cosa que no sea un Enano.
Las fotos te ayudarán a saber si eres un Enano y no un Gnomo u otra creatura.
Cuando estés apropiadamente disfrazado, entra a la tienda. Ahora podrás comprar ítems como "Angel`s Robe" y "Poison Moth Powder".



CuadCuando uses "Staff of Change", te convertirás al azar en otro ser.



Estos Mercaderes parecen Enanos, pero no engañan al encargado de la Tienda.



Cuando te transformes en este ser, el Enano en la Tienda te venderá ítems especiales.

? ¿COMO HAGO CRECER AL NUEVO PUEBLO? ?



El Nuevo Pueblo en el campo no crecerá a menos que hayas derrotado a Orochi y recogido "Staff of Change". Si lo has hecho, sigue visitando la ciudad regularmente cada vez que lo hagas. Habla con toda la gente antes de irte.
Puedes acelerar el proceso al visitar el pueblo, grabar el juego, presionar "Reset" y volver a visitarlo.


Habla con el viejo en el campo cerca de la costa para iniciar el crecimiento del Nuevo Pueblo.



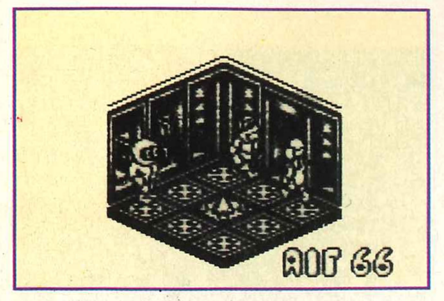
Vuelve regularmente al pueblo. Habla con el fundador y todos los demás cuando lo hagas.

ALTERED SPACE

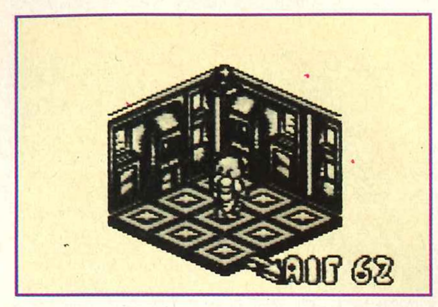
¿DONDE ESTA EL WARP PARA LA ESCENA 3?



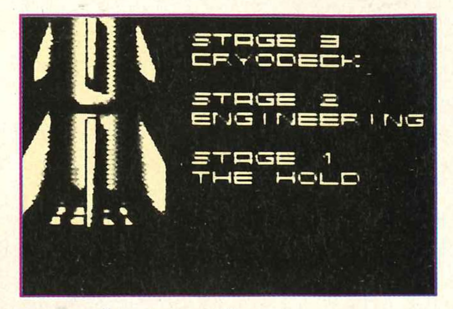
Un warp en la escena 1 te puede llevar rápidamente a la 3, si sabes dónde buscar. Ya que los mapas están ubicados en ángulos, utiliza esta clave para seguir las instrucciones de más adelante. La pared superior izquierda es "SI", la superior derecha es "SD", la inferior izquierda es "II" y la inferior derecha es "ID". Al comienzo de la escena 1, ve "SD" un cuarto, "SI" un cuarto, "II" dos habitaciones, "SI" una habitación, "SD" un cuarto, "SI" una habitación, "II" un cuarto. Ahora estás en el costado izquierdo de la escena 1. Si vas por la pared "SI", encontrarás un Warp Zone que te lleva a la escena 3, permitiendo que te saltes la 2.



En el cuarto anterior al Warp Zone, salta sobre la púa y vé por la pared "SI".



Párate debajo del Aparato Transportador en el cuarto del Warp y prepárate a viajar.

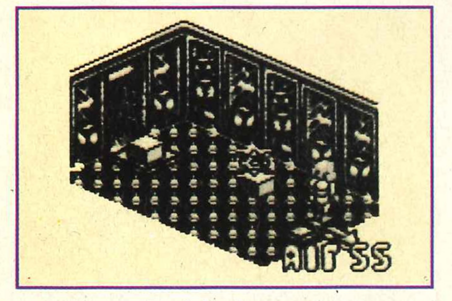


Esta pantalla indica que ahora irás a la escena 3, el Cryodeck.

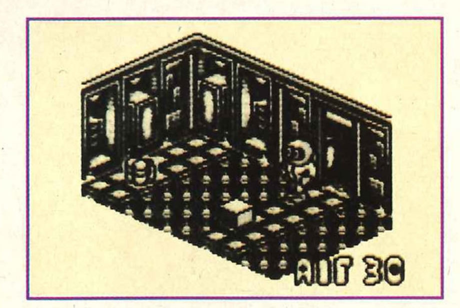
¿DONDE ESTA EL WARP PARA LA ESCENA 5?



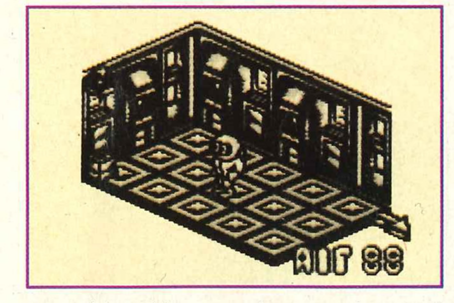
Comienza en el elevador de la escena 3 y usa la clave anterior para avanzar por los cuartos. Primero, vé "SI" un cuarto, "SD" un cuarto, ""II dos cuartos, "SI" un cuarto e "II" un cuarto. El cuarto del Warp está a través de la pared "SI". Vé por esta pared debajo del Transportador que te llevará a la escena 5.



Párate como se ve en la foto hasta que la púa se caiga del bloque. Luego, sube a él.



Vé por la pared "SI" para llegar al Warp.



Párate debajo del transportador para ir a la escena 5.

PROXIMO NUMERO. OTRO SENSACIONAL INSERTO NINTENDO POWER EN ESPAÑOL



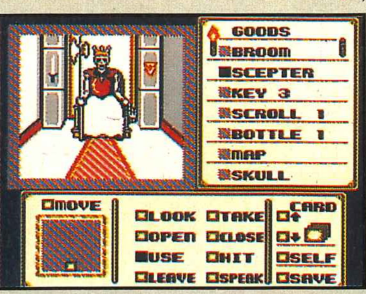

CLUB
Nintendo®
CYBERNATOR™
CYBERNATOR™ ES UNA MARCA REGISTRADA DE KONAMI®



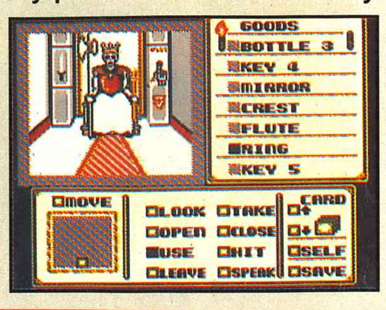
SHADOWGATE

¿Cómo puedo pasar al rey que está sentado?

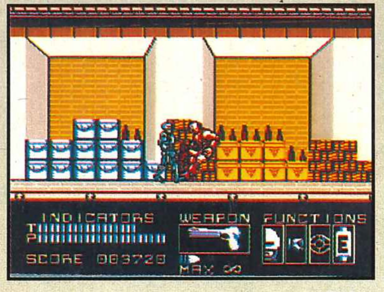
Una vez teniendo el CETRO (Scepter) en tu inventario, agárralo y ponlo en la mano del rey.







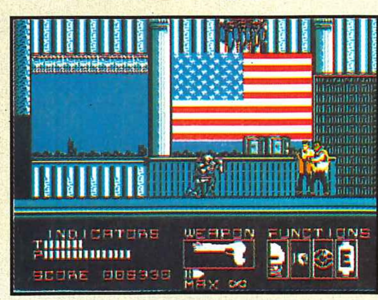
ROBOCOP





¿Cómo paso el nivel 1?
Teniendo precaución de los perros, motociclistas y maleantes, al llegar al enemigo no le dispares, ya que es inmune a las balas, acércate y antes de que te dé un golpe, pégale repetidamente con el puño hasta que caiga.

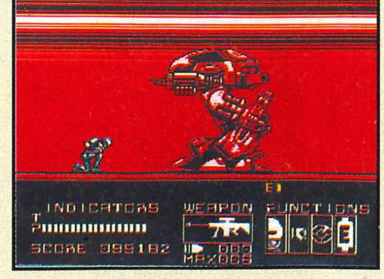
¿Cómo paso al enemigo del Nivel 2?
Como ves tiene capturado a un rehén; híncate y oprime Select para que cuando dispare no te dé la bala. Después de esquivar la bala párate rápido y dispara solamente una bala, ya que si disparas más le pegarás al rehén; repite esto hasta que lo suelte. Ahora sólo acércate y pégale con puño.

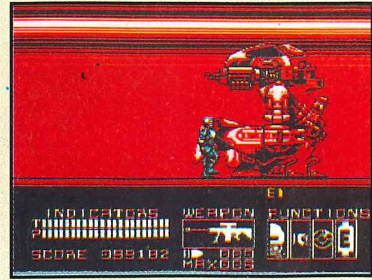




No paso el robot final, Se me acaba el tiempo en el final ¿qué hago?
Si practicas pasando el Stage 2 y 4 en el entrenamiento, te darán una vida extra si haces más de 30 tiros buenos. Trata de guardarla para que la ocupes en el Stage Final.

Aprovéchala tratando que no te eliminen en el Stage anterior y así al llegar al Stage Final, cuando se te acabe el tiempo, te dejará ahí mismo, con tiempo y vida nueva. Si en el camino obtienes Cobra Guns y ametralladora, úsalas primero.

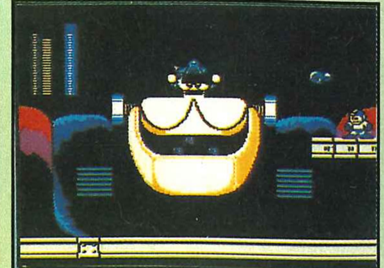
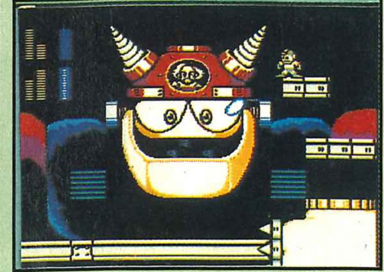
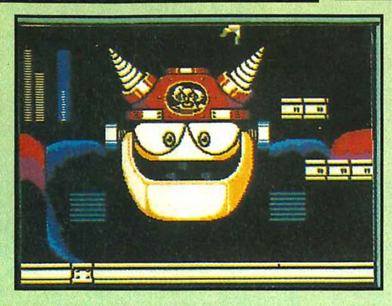
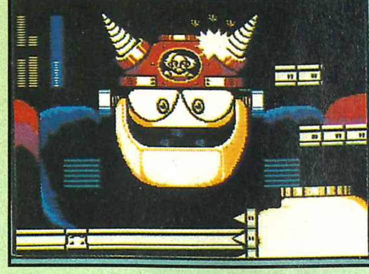
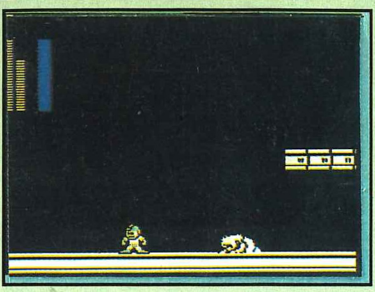




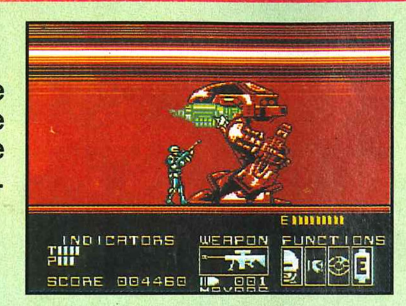
MEGA MAN III

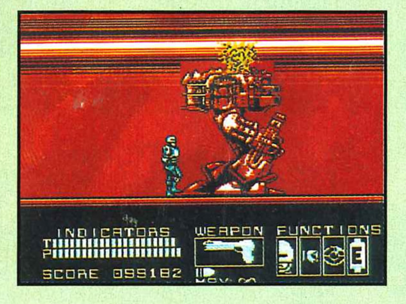
¿Cómo paso el robot que maneja Wily que tiene una mano gigante, ya que sale y me pega?

Primero colócate en la base superior, escoge a Hard Man y dispárale a la cabeza; cuando se transforme súbete a la otra plataforma y escoge a Top Man, brinca hacia Wily y pégale con el poder de Top-Man.

Si está hasta la derecha acércate y dispara en diagonal, así él te empujará a la izquierda sin que te baje vida.









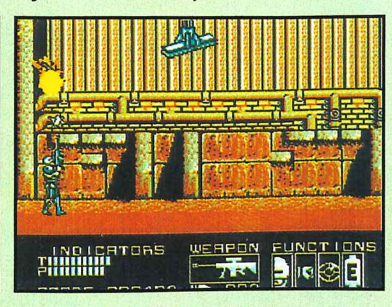
Cuando veas que levanta el arma, muévete a la izquierda y no te pegará, luego acércatele y dispara y cuando veas que ya va casi hasta la derecha, aléjate y no te pegarán sus disparos.

¿Cómo paso este Stage?

Lo que debes hacer es agacharte para esquivar el primer disparo; luego, para que no te esté pegando la grúa que suelta los fierros, cuando estés debajo de ella dispara rápido con la cobra gun, pegándole, así se quedará quieto. Ahora sólo preocúpate por tu enemigo. Si está de frente, agáchate y esquivarás su disparo y al subir trata de colocarte rápidamente abajo de donde esté, como si lo persiguieras, y así hasta que lo elimines.



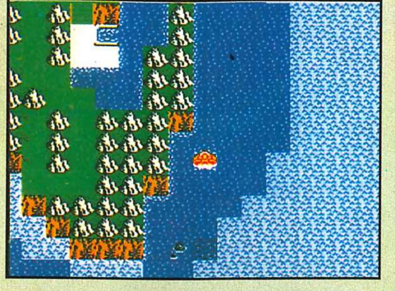






¿Dónde está el Bell Memorial?
Entra al pueblo y ya que hayas hablado con el jefe de la isla, salte y podrás ver que hacia la izquierda apareció un perico que no te dará información sin que le des una lombriz. Para conseguir la lombriz, ve con el Sub-C hacia la derecha y abajo y donde veas el transportador métete y te guiará a la otra isla; en la choza de arriba el niño te dará la lombriz.

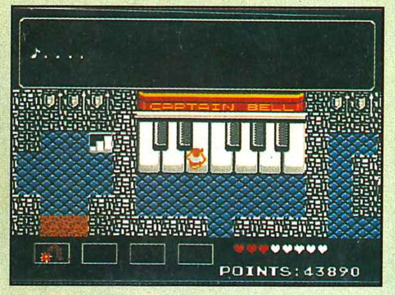


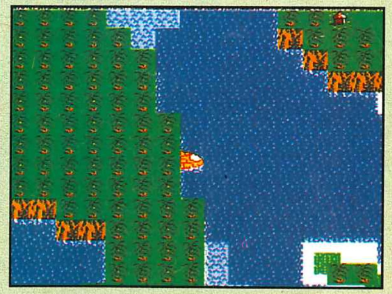




Regresa con el perico y grábate lo que te dice; entonces al regresar vuelve a la isla donde está el monumento al C. Bell y por el camino secreto llega a él. Ahora oprime las teclas del piano según la clave.

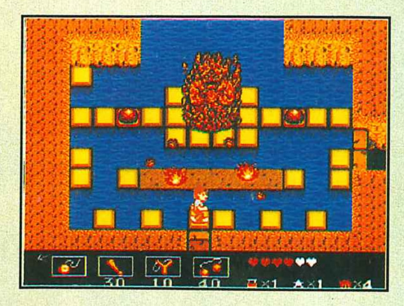




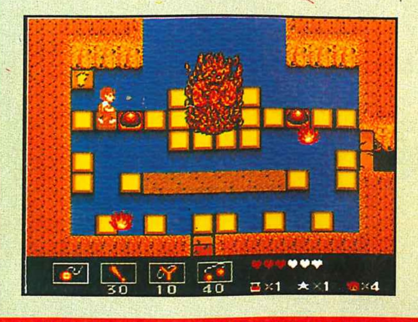


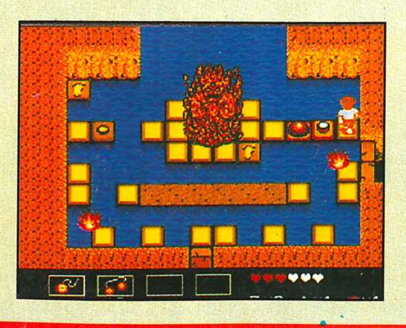


¿Cómo llego a la frecuencia del Dr. Jones?
Muévete lo más que puedas hacia la derecha y arriba y pasa por los túneles secretos y pasos submarinos. Para detectar los pasadizos entre las islas, junto a la entrada se ve como sale la corriente del agua.



¿Cómo elimino al monstruo de fuego del Stage 3?
No tienes que pelear contra él, sólo haz que se hunda. Para lograrlo oprime el botón superior izquierdo y aparecerá un botón, oprímelo y se romperá la parte izquierda que sostiene al monstruo; ahora salta en donde está el monstruo y de los primeros cuatro bloques oprime el de la derecha y aparecerá el otro botón, písalo y listo.







L O L O 2

Respeta paso por paso las indicaciones y mueve los bloques, con exactitud de esto depende el éxito en las escenas. Las fotos son una guía para ver el sitio exacto de cada movimiento. (LUGAR= Espacio que ocupe un bloque)

PASSWORD PRO A





1.-Así empiezas
2.-Mueve el bloque de la derecha hacia arriba.
3.-Toma el corazón; mueve el bloque 2 de abajo hacia la izquierda, después mueve el bloque 1 que está junto a la arena sólo medio lugar hacia la izquierda.

4.-Dale la vuelta por debajo y mueve el bloque 1 hacia abajo.
5.-Después con cuidado coloca el bloque 2 arriba del bloque 1 y después mueve el bloque 1, dos lugares hacia la derecha y medio lugar hacia arriba.







6.-Rompe la roca y por un instante no te muevas e inmediatamente muévete hacia la derecha, hasta pegarte a la pared, así lograrás que el enemigo te proteja sin que la medusa te elimine.







7.-Con cuidado pásate por abajo a la orilla izquierda y mueve el bloque 3 de tal manera que el enemigo que se mueve quede atrapado del lado derecho y así medio bloque te proteja de él y el otro medio bloque te proteja de la medusa (además el bloque tiene que quedar a medio lugar de la medusa) 8.-Rodea los árboles y mueve el bloque 4 medio lugar hacia la derecha y toma el corazón. 9.-Cuídate de no alinearte con el enemigo y mueve el bloque 2 hacia abajo.

10.-Elimina al dragón con dos disparos y colócate como se ve en la foto cuando el enemigo esté a tu lado derecho. 11.-Mueve el bloque 2 hacia la izquierda pero en el momento justo en que el enemigo este a medio lugar de alinearse contigo, para que te sirva de protección contra la medusa. 12.-El bloque 2 tiene que estar a medio lugar de la pared.







13.-Además tiene que alinearse con el bloque 3.



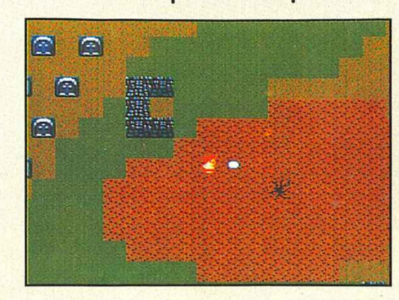


14.-Después congela al dragón y colócate como se ve en la foto y justamente cuando el enemigo se mueva hacia la izquierda y esté en la misma posición que muestra la foto muévete para tomar la perla del cofre.



¿Cómo paso la fortaleza de la Reina Shecola?

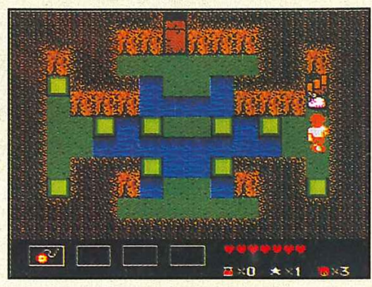
Como puedes ver sólo pueden entrar mujeres al reino, pero en la parte superior del castillo, rodeándolo, verás que hay un mago; él te puede transformar en mujer, pero para eso tienes que encontrar su bola de cristal que está en el pozo del panteón.

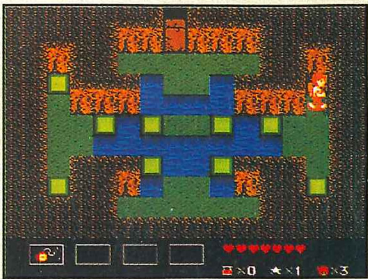


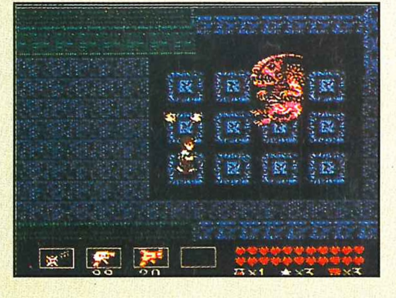


¿Cómo paso Villa Fantasma Nivel 3?

Para entrar a tratar de dominar el Stage ve a las tumbas superiores en la izquierda y en la cuarta hilera de tumbas, empezando de abajo hacia arriba, te podrás meter por la de enmedio y si tienes problemas para encontrar el camino bueno, llegando al cuarto donde en la parte derecha hay unas escaleras y abajo de ellas un gusano, sólo elimínalo y no te vayas por las escaleras sino por donde estaba el gusano. Ahora muévete hacia la derecha y pelea normal como en cualquier nivel.

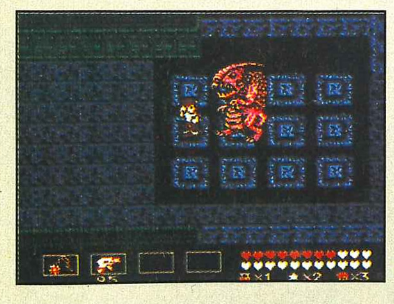


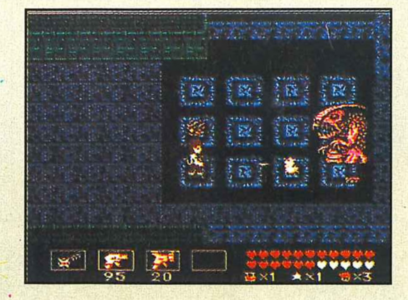


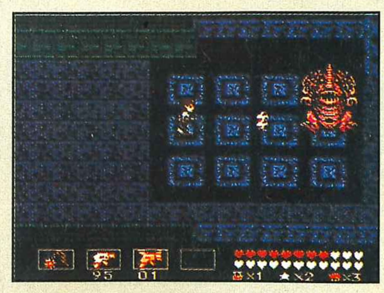


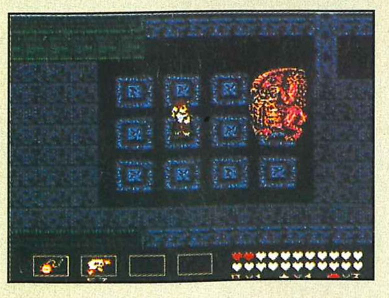
¿Cómo elimino al monstruo final?

Si ya llegaste a él, hay una estrategia que te servirá. No te preocupes por matarlo rápido, primero espera a tener pocos corazones mientras lo atacas con el arma de SuperNova y Super Star. Ahora usa el arma laser o el blam , teniendo cautela de que no te caiga encima o de los aliens que te avienta.









¿Cuál es el password que me pide el robot en el Nivel 4?

Anota 747.
(moja la carta que viene en el instructivo y verás este número).





15.-No pierdas ni un sólo instante al dar el cambio de dirección.

16 PRO A ¡TERMINADO!



PASSWORD PRO B

1.-Así empiezas
2.-Toma los 8 corazones que están junto a ti y los 2 corazones de las esquinas. Mueve el bloque hacia la izquierda.
3.-Toma el corazón de hasta abajo y elimina a los enemigos rápidamente.













4.-No puedes titubear o serás eliminado.
5.-Si desperdicias un solo disparo no tendrás éxito.
6.-Toma los 3 corazones que están dentro del pasillo de rocas y salte entre 2 corazones para que no los tomes.

7.-Mueve el bloque hacia la izquierda para taparle la salida a los enemigos.
8.-Mueve el bloque hacia arriba para encerrar a los enemigos en el pasillo de roca. 9.-Toma todos los corazones que te faltan y sin titubear sigue la ruta que te indicamos con las fotos (recuerda que si te mueves medio lugar más medio lugar menos al indicado te eliminarán)

















10,11,12,13,14 PRO B ¡TERMINADO!

En el próximo número verás el PRO C y el PRO D. Si antes nos llega tu foto de estos 2 niveles, te verás en el SALON DE LA FAMA.



Aquel famoso personaje, de las caricaturas de Bugs Bunny y cuya única misión era destruirlo todo ahora tiene una caricatura en la que él es el estelar... y gracias a eso también estelariza un nuevo cartucho de Sunsoft para SNES; si no sabes de quién estamos hablando nos referimos a Taz, el demonio de Tazmania y su nuevo juego Taz-Mania.



Taz debe aprendera a no subestimar el valor y poder de este Pterodáctilo.

Después de su éxito con Death Valley Rally, Sunsoft introduce su tercer título con la licencia de los personajes de Warner Bros. y el siguiente en tener su propio juego es el Demonio Taz.



Cuando Taz se vuelve remolino puede causarle muy serios problemas a sus enemigos.



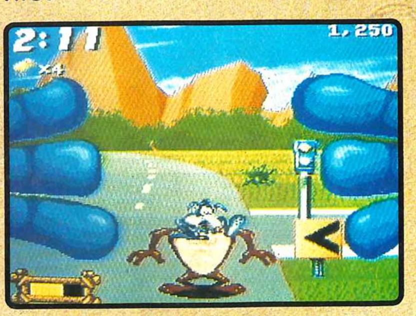
Aquí más vale una rápida y graciosa huída.

A pesar de tener ahora su propio show, Taz no pierde algunas viejas costumbres, como la de enfadarse mucho y pasársela comiendo todo el día; este último defecto lo lleva a buscar comida en los lugares más insospechados, ¿o que opinarías tú de alguien que se sale a cazar a cuanto pájaro Kiwi se cruce en su camino a lo largo de las autopistas de Tazmania?

Tal vez con todo lo que te hemos dicho tengas una idea equivocada de este juego; no, no es clásico de Aventuras "de lado", más bien Taz-Mania es un juego de carreras, y en lugar de un poderoso coche deportivo de 8 cilindros, manejamos a uno no menos poderoso y Anti-deportivo comelotodo de color café y de muy mal carácter.

Como en todo juego de carreras, debemos mantener una buena velocidad y además de cuidarnos de los camiones Marca Acme (sobra decirlo); Taz debe ir agarrando todos los pájaros Kiwi que encuentre en su camino o carnes, que para el caso son lo mismo.

Pero no creas que no encuentras enemigos en tu camino, ya que aparecen personajes de la caricatura como Didgeri Dingo, Bull, Axl Gator y la terrible She Devil que busca a Taz para lo peor que le puede pasar al demonio: el matrimonio.



¡Hey! manos fuera de mi vista, si no te deshaces de ese personaje tu visión será interrumpida.

En fin, te podemos decir que Taz es una buena mezcla de gráficos tipo caricatura y buenos efectos de escala; quizás una temática un poco rara para algunos, pero eso no le quita que sea un juego muy interesante a lo largo de los 5 niveles que lo conforman.



Bueno, al fin todo héroe necesita de tiempo para descansar ¿o no?

2ª Y ULTIMA PARTE

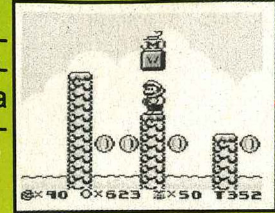
CURSO

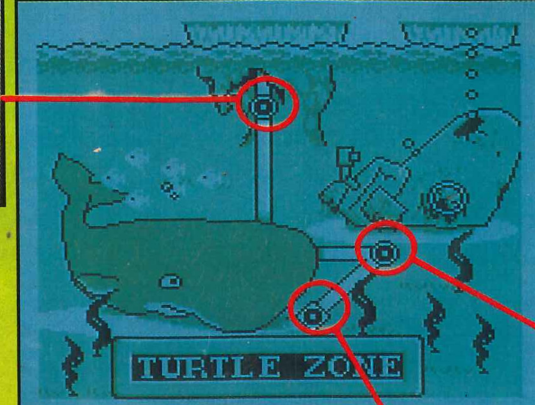
Nintensivo

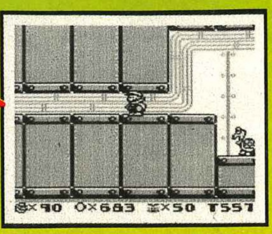


i con los tips del numero anterior no fue suficiente, seguramente que con estos sí lo terminarás.

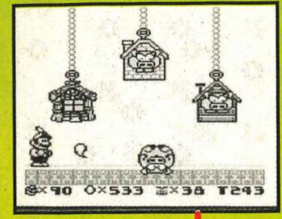
Sube a la antepenúltima columna y salta para que aparezca una bolsa de monedas.







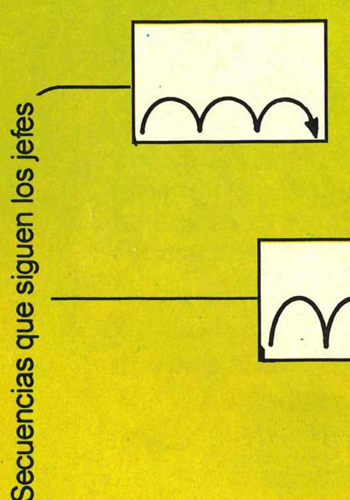
JEFE
Colócate pegado a la izquierda y dispárale al Jefe en cuanto baje, también puedes caerle por arriba.



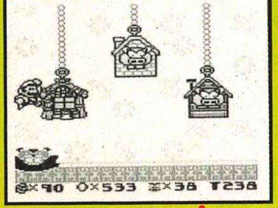


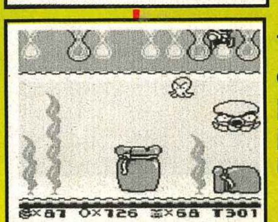


JEFE
Es fácil eliminarlo con disparos, pero ten cuidado de esquivar los pulpos pequeños.

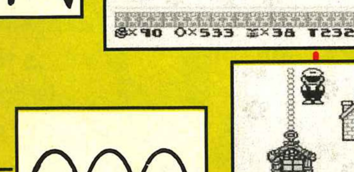


Secuencias que siguen los jefes





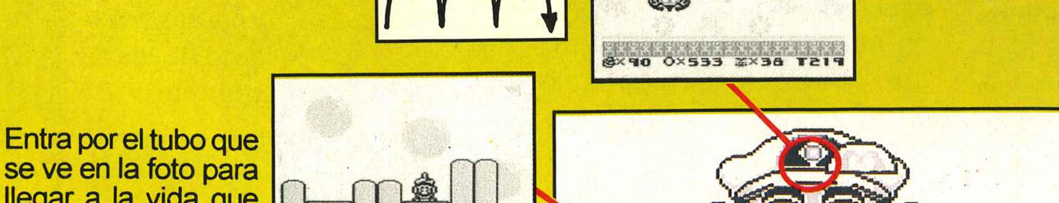
También puedes caerle por arriba y permanecer en la superficie hasta que se recupere.



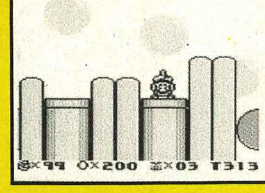


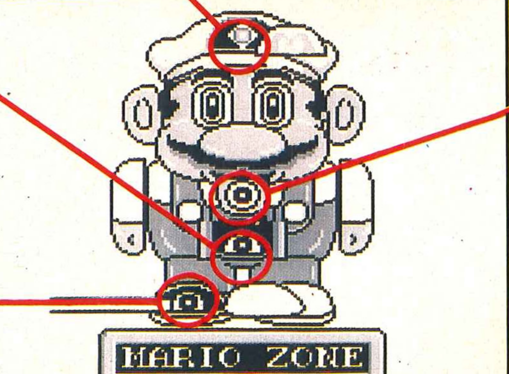


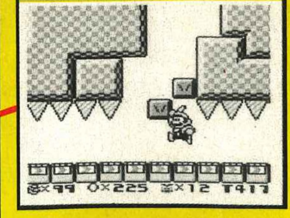




Entra por el tubo que se ve en la foto para llegar a la vida que está más atrás.



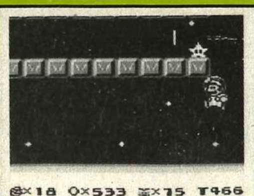




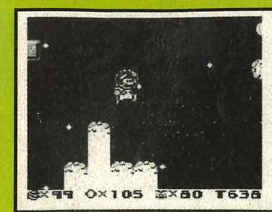
Entra al hueco y salta para que aparezca un 1Up.

Saca los bloques escondidos como se ve en la foto para tomar la vida que está arriba.

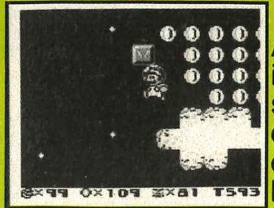




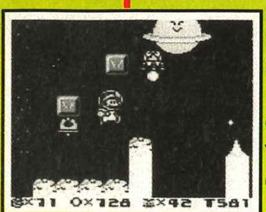
Al llegar a las barras de bloques pásate por abajo, y en el último bloque encontrarás una estrella.



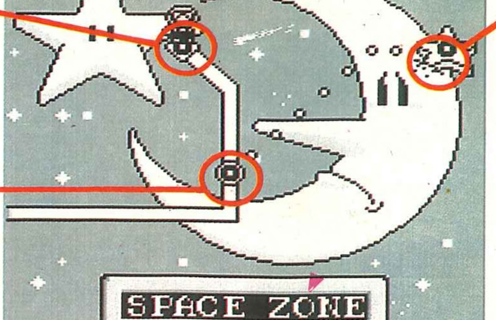
De aquí salta hacia la derecha

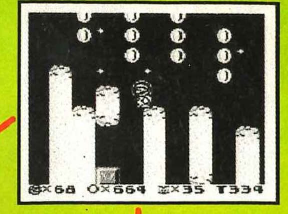


Ahora salta a la izquierda para sacar los bloques en forma de escalera y llegar hasta el 1Up.

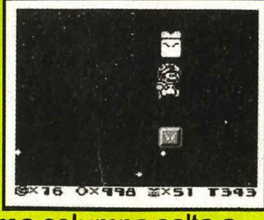


Salta verticalmente como se ve en la foto para sacar un bloque, súbete al bloque y repite la jugada hasta llegar a las monedas que te guiarán a la salida a la escena secreta.





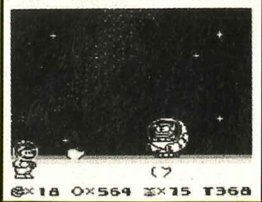
Al llegar al lugar que indica la foto baja por donde se ve el bloque para tomar dos 1Up.



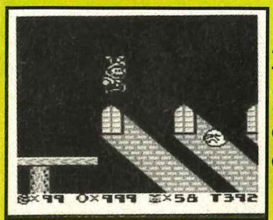
De la última columna salta a la derecha para llegar a donde indica la foto y sacar la vida escondida.

JEFE

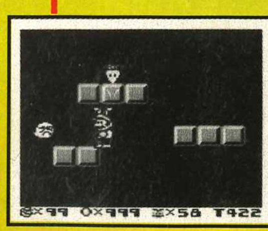




Colócate pegado a la izquierda y agáchate; cuando el jefe se lance hacia ti, dispárale rápidamente, si se junta mucho a ti, agáchate y espera a que se aleje.

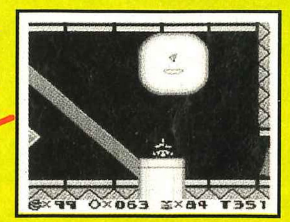


Al llegar al lugar que indica la foto salta y avanza flotando hasta llegar al pasillo donde esta la salida de la escena secreta.

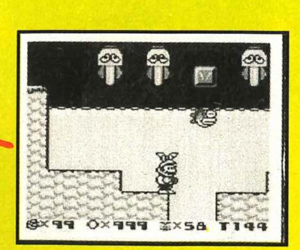


Cuando estés donde hay dos bloques juntos salta entre ellos para obtener una zanahoria

PUMPKIN ZONE



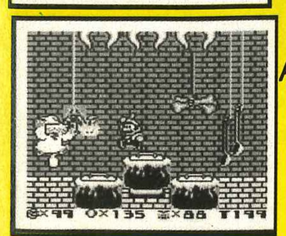
Métete en el segundo tubo, ahí encontrarás un 1Up, poder y monedas.



Cuando estés en el lugar que indica la foto, déjate caer por el hueco y avanza para llegar a la salida que te llevará a la escena secreta.

Al final te encontrarás con el enemigo que se ve en la foto, espera a que te lance un murciélago para rebotar sobre él y llegar al pasillo de arriba donde hay un 1UP.

JEFE



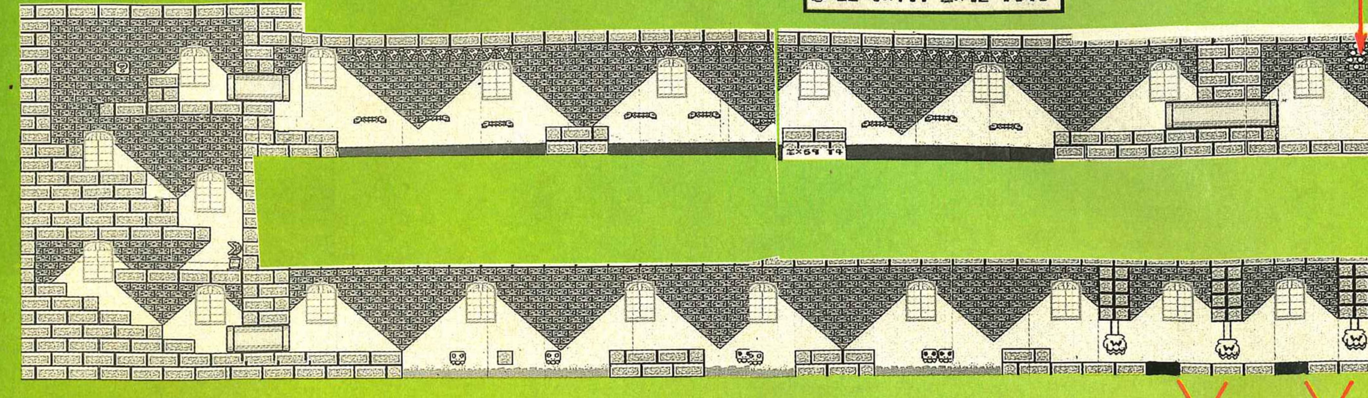
Al enfrentarte al jefe dispárale y esquiva las flamas que te lanza.



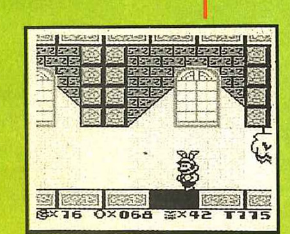
Cuando el jefe lance alguna flama a la base de uno de los calderos quítate de arriba de él. (También le puedes caer arriba pero tienes que tener cuidado de no tocar el techo)

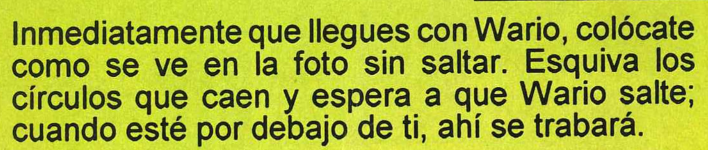
Aquí puedes pasar volando pero lentamente para que des tiempo a que los cilindros bajen.



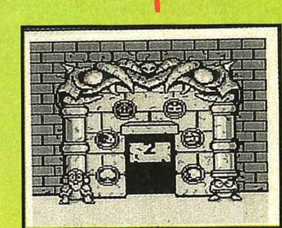


No toques los tres bloques que indicamos para que no aparezcan los puños.

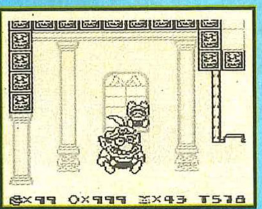




Antes de entrar a la última escena de preferencia toma una zanahoria para facilitar la ruta.



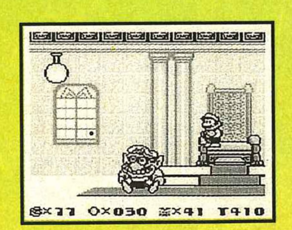
Para no perder ninguna vida, haz lo siguiente.
Si ya pasaste la escena que estás jugando, justo antes de que Mario caiga al ser eliminado, presiona Start y después Select y no te quitarán la vida.

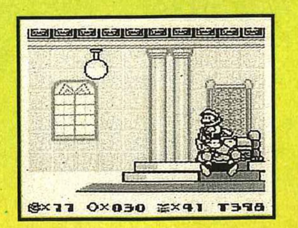


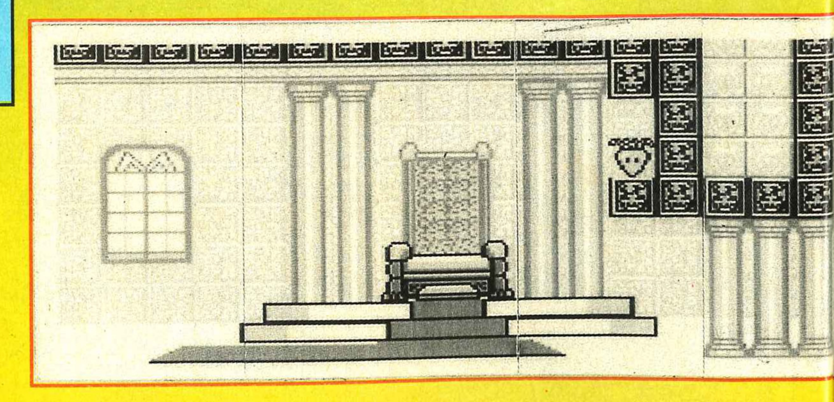


Si no has pasado la escena, cuando los enemigos toquen a Mario, pero también antes de que caiga eliminado, resetea el juego presionando A,B, Select y Start al mismo tiempo.

Inmediatamente que llegues con Wario, colócate como se ve en la foto sin saltar. Esquiva los círculos que caen y espera a que Wario salte; cuando esté por debajo de ti, ahí se trabará.



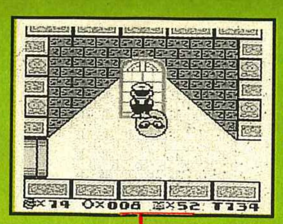






No tienes pretexto para no acabarlo.

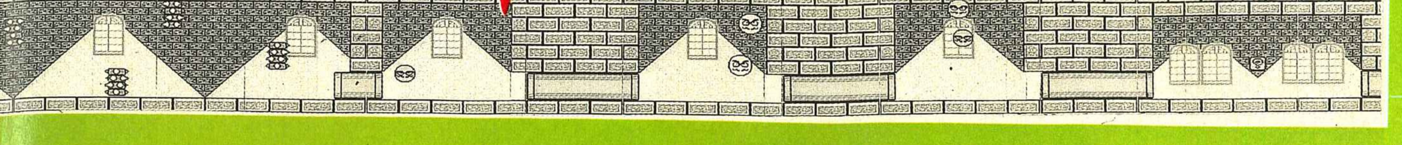


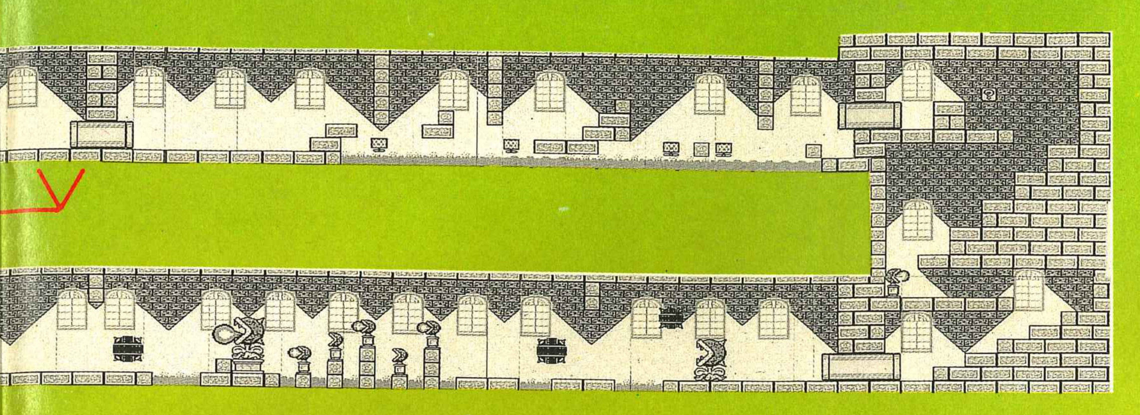


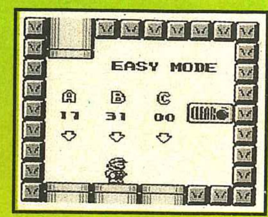
Estos enemigos se eliminan con dos veces que les caigas encima o con un Spin Jump.





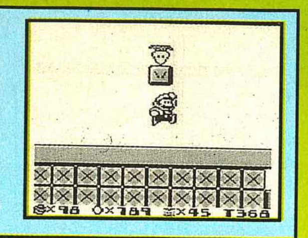






Si antes de comenzar a jugar presionas Select el juego será más fácil.

Al principio de la tercera escena de Macro Zone obtienes una zanahoria.



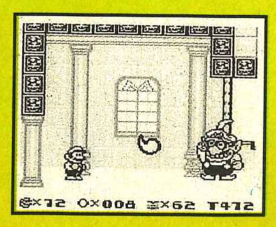


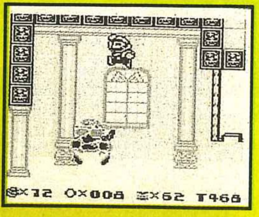
Cuando Wario vuele hacia ti pásate por debajo de él pero trata de que se crucen justamente donde está la estatua de Mario, para que cuando él baje te coloques arriba de la estatua y lo trabes nuevamente.

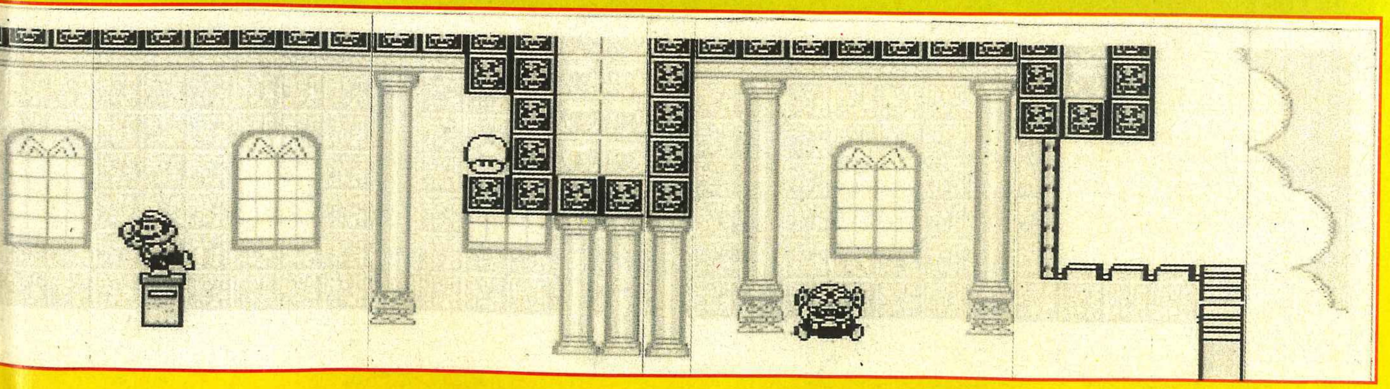
Cuando Wario te dispare salta el disparo e inmediatamente vuelve a saltar y cáele encima dejando el botón presionado para rebotar alto y alejarte de él. Repite la jugada.







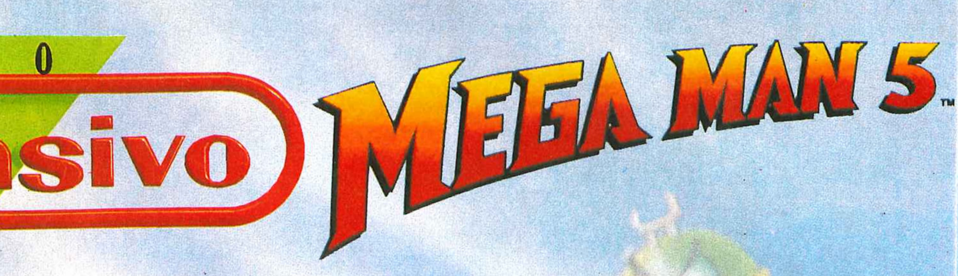




1ª DE 2 PARTES

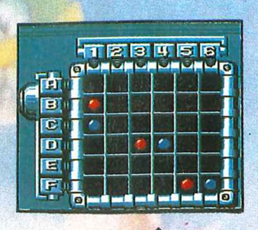
CURSO

Nintensivo

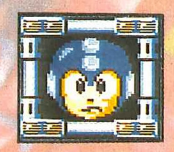




Más personajes, se unen en contra de Mega Man pero ahora él tiene un nuevo amigo llamado Beat. Para obtenerlo tienes que juntar las 8 letras que forman la palabra Mega Man V. Hay 1 letra en cada escena.



Este es el password para comenzar con Beat por si lo necesitas.

MOVIMIENTOS  **MOVIMIENTOS**

Izquierda o derecha.- Avanzar hacia cualquier lado.



Arriba o abajo.- Subir o bajar escaleras



B.- Disparo y, si lo dejas presionado por unos, segundos al soltarlo disparas Mega Buster (si no lo cargas completamente no hace tanto daño a los enemigos)

A.- Salto. Dependiendo de qué tiempo dejes presionado el botón el salto será más alto (si estás en una escalera presiona "A" para soltarte).



Abajo+A.- Barrida. La utilizas para esquivar disparos, pasarte por huecos estrechos o avanzar rápidamente (si presionas el control hacia atrás interrumpes la barrida).



Rush Coil.- Ahora Rush funciona diferente, porque él salta junto con Mega Man por eso tienes que saltar, después de que Rush llegó a lo más alto.

Rush Jet.- El siempre avanza hacia adelante, pero puedes desviarlo hacia arriba, abajo o hacer que avance un poco más lento usando la cruz.

ARMAS ARMAS ARMAS ARMAS ARMAS ARMAS ARMAS ARMAS

W.Wave.- Sólo la puedes usar al nivel del piso ya que saltando no dispara (esta arma puede parar la mayoría de los disparos)

G.Attack.- Puedes modificar su trayectoria hacia arriba o abajo.

C.Eye.- Al tocar las paredes se divide en 3 esferas pequeñas que rebotan por la pantalla.

N.Bomb.- Tardan en explotar, de preferencia dispárala pegado al enemigo.

S.Arrow.- Se pega en las paredes para que puedas usarla como base. También puedes subirte en ella para avanzar.

P.Stone.- Dispara rocas girando alrededor tuyo, pero no puedes disparar otra vez hasta que hayan salido de la pantalla las primeras rocas.

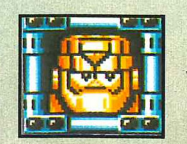
G.Hold.- Abarca toda la pantalla pero sólo funciona con ciertos enemigos para sacarlos de la pantalla.

C.Kick.- Este poder se utiliza barriéndote (mientras te estés barriendo casi nada te toca).

S.Crash.- Con una vez que presiones "B" lo activas para que las estrellas giren alrededor tuyo (te protege de los disparos) si presionas "B" nuevamente las lanzarás al frente.

Beat.- Después de que lo llamas, con "B" funciona automáticamente y además tú puedes disparar.

Mega Tank.- Te llena la energía de todo. (Sólo puedes acumular 1)

STONE MAN  STONE MAN

Al llegar al lugar que indica el mapa dispara a la pared en la esquina inferior derecha para hacer un hueco y así tomes la "G".





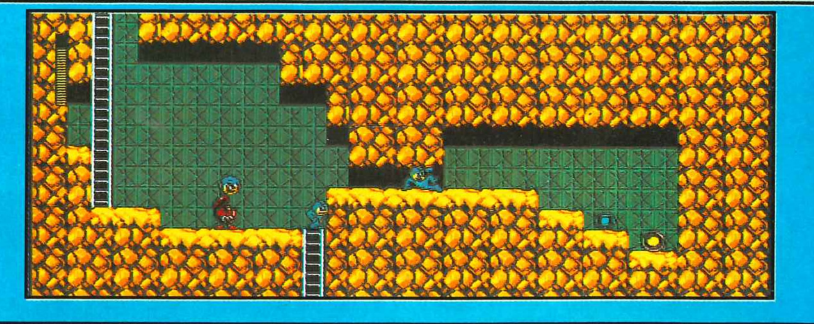
Utiliza a Rush Coil para llegar al lugar que indica la foto y así tomar la vida.

Dispara a la pared de la derecha, pásate barriendo por el hueco y así llegas al "Mega Tank"

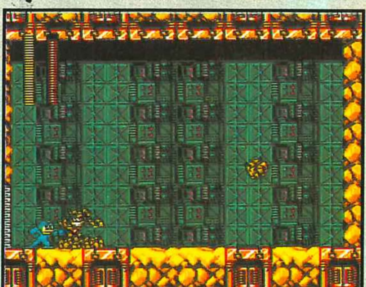


Toma el tanque de energía, baja con cuidado y regrésate a la orilla izquierda para que salgan nuevamente las 3 plataformas.

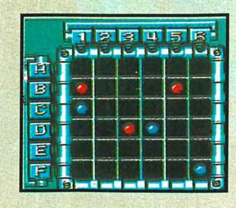
Haz un hueco en la pared para tomar la energía que está en el cuarto de al lado. Al llegar con Flip-Top inmediatamente acércate a él y luego luego aléjate para que no tomes lo que te arroja a menos que te convenga. Salte de la escena y regresa hasta que tomes lo que quieras



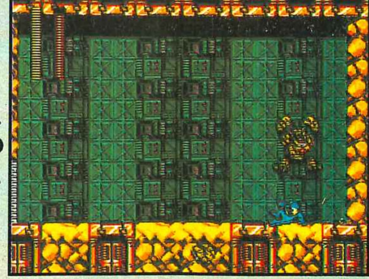


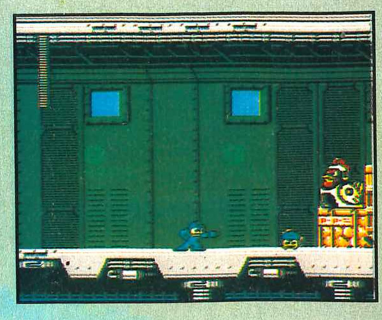


Al llegar con el jefe debes acercarte un poco y en cuanto salte colócate a un lado de donde estabas y en cuanto caiga dispárale con Mega Buster.

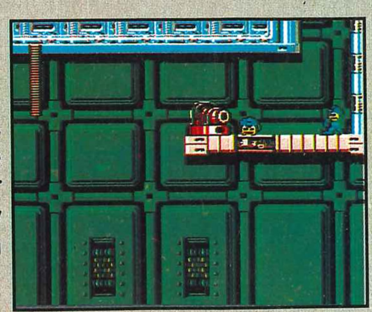


Si te acorrala, bárrete por debajo de él cuando salte. (Cuando salta alto al caer se desarma, en ese momento puedes pasarte sobre él antes de que se reincorpore).



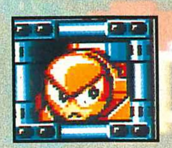


Con estos enemigos puedes hacer rápidamente vidas, energía, etc. sólo dispara a los pollitos y espera a que salga la vida para tomarla.

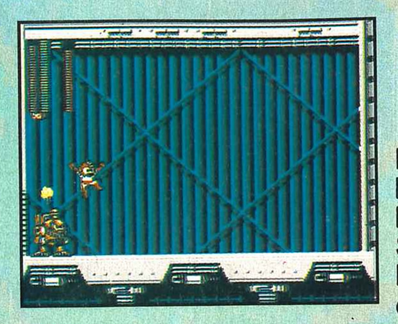


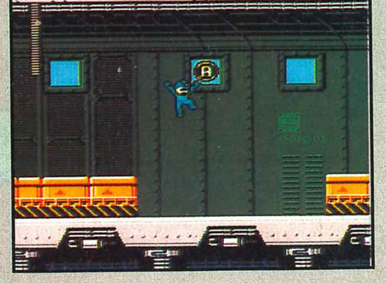
Con estos enemigos también puedes hacer vidas, energía, etc. Tienes que estar pendiente porque te dispara por abajo. dispárale una bala a la vez, no muy rápido para que él haga lo mismo y con suerte obtendrás vidas rápidamente.

CHARGE MAN



CHARGE MAN





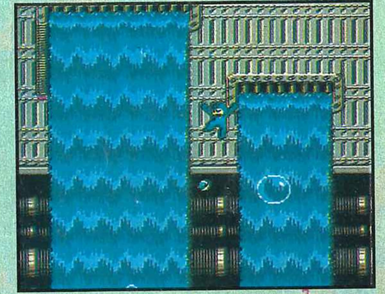
Salta alto desde la orilla para alcanzar la "A".

Espera a que se acerque, lo saltas y cuando estés en lo más alto dispara con P, Stone, aléjate de él barriéndote y espéralo en la otra esquina y repite la jugada. Recuerda que cuando está rojo o corre no puedes hacerle daño.

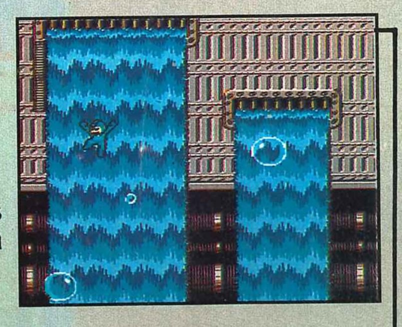
WAVE MAN



WAVE MAN

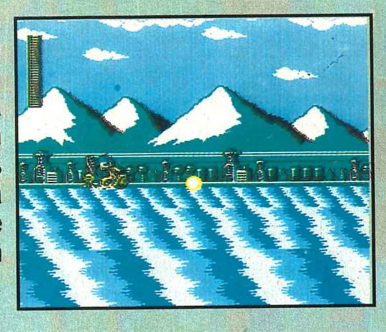


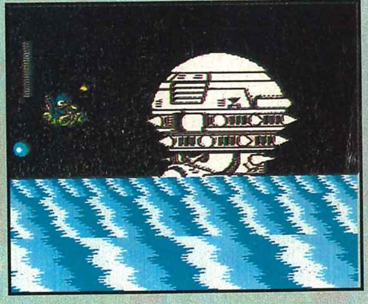
Súbete en la burbuja grande que sale a la derecha.



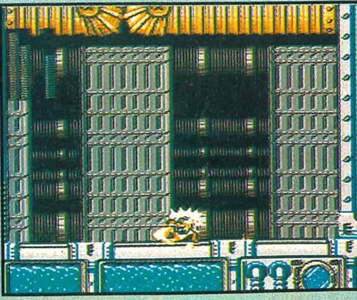
Después salta sobre las burbujas pequeñas para llegar a la burbuja grande de la izquierda.

Colócate en la misma posición que muestra la foto, así si sale un enemigo por atrás saltas hacia la izquierda y si se acerca un delfín saltas al frente.





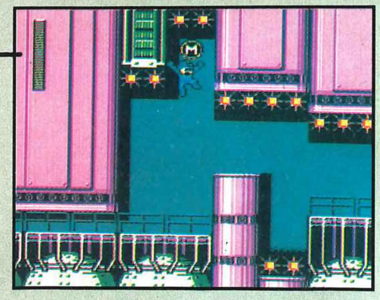
Al llegar aquí pégate a la izquierda y no dejes de disparar, salta solamente cuando te dispare. (También si saltas justamente cuando sale completamente del agua él disparará hacia arriba)



Después de que salgan 2 delfines juntos prepárate para saltar y tomar la "E".



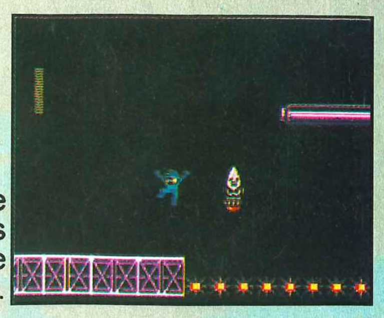
Al llegar con Wave Man espera a que se acerque y atácalo con C. Kick, bárrete de un lado a otro para esquivar los arpones y los chorros de agua. Su rutina es subir los brazos y cuando los baja aparece un chorro de agua junto a ti, en cuanto se termina el chorro de agua te lanzará un arpón y saltará junto a ti.





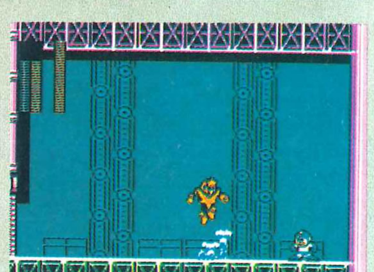
STAR MAN

STAR MAN

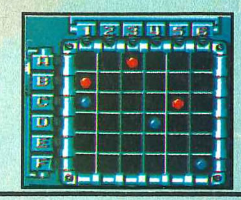


Da un salto vertical para tomar la "M" pero no dejes el botón presionado por mucho tiempo o te eliminarán los picos.

Da un pequeño salto al frente y regrésate para que aparezca el misil y así puedas saltar a la plataforma sin arriesgarte. Repite esto en los saltos siguientes.

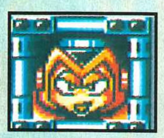


Al llegar con el Jefe pásate por debajo cuando salte y poco antes de que baje, atácalo con W. Wave, repite la jugada. Cuando te dispare las estrellas esquívalas con un salto alto.

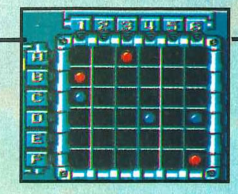




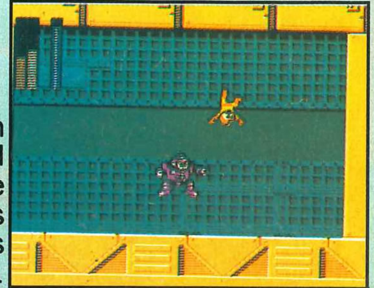
GRAVITY MAN

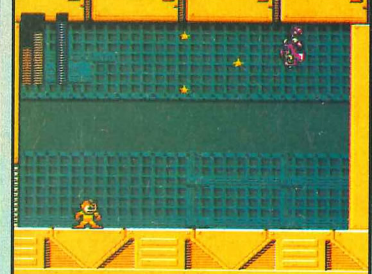


GRAVITY MAN

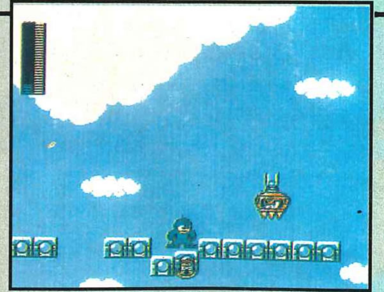


Da un salto alto al frente desde donde se ve en la foto para tomar la "M" (no dejes de presionar al frente).

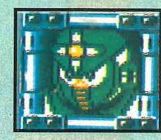




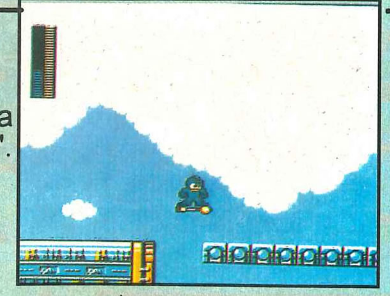
A Gravity Man lo eliminas con S. Crash, él siempre se colocará del lado contrario al tuyo. Por eso dispárale a modo de que caiga sobre las estrellas cuando cambie la gravedad, después pásate a la otra orilla de la pantalla.



GYRO MAN



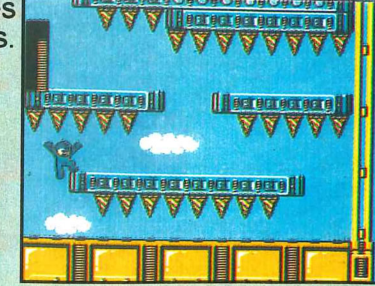
GYRO MAN

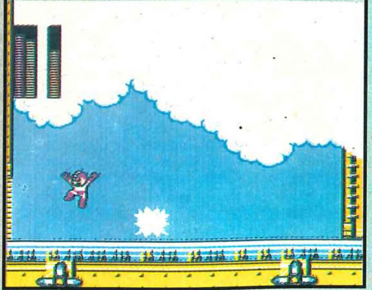


Aquí utiliza una S. Arrow y súbete en ella para avanzar fácil hasta la "A".

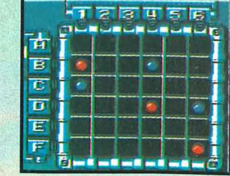
Colócate arriba de la "A" e inmediatamente que baje el bloque y tomes la "A" salta.

En esta parte salta para alcanzar la base y después bárrete para que no te eliminen los picos.





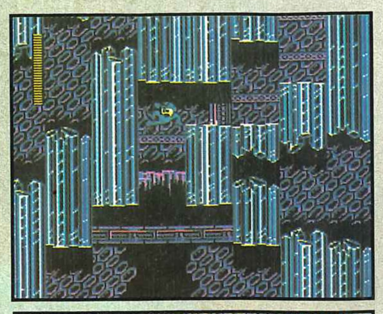
Este jefe no es difícil si no te desesperas. Sólo tienes que esquivarlo y disparar con G. Hold pero no rápidamente, tienes que hacerlo dejando un pequeño instante entre disparo y disparo. Al disparar siempre le darás al jefe esté donde esté. La energía de esta arma es justamente la necesaria para eliminar a Gyro Man.



CRYSTAL MAN

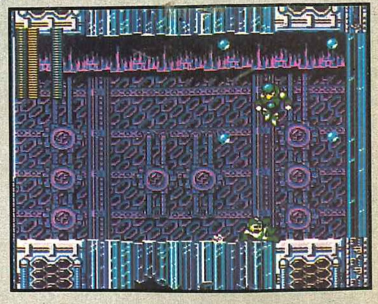


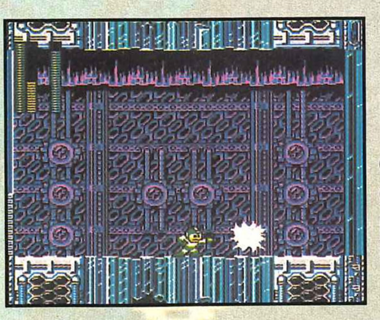
CRYSTAL MAN



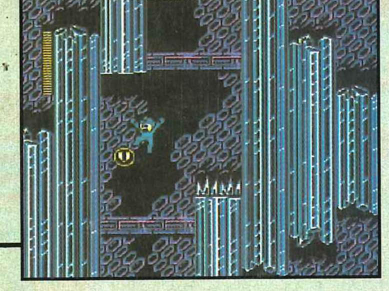
Bárrete para pegarte a la pared izquierda y no muevas el control.

En cuanto llegues con Crystal deslízate hasta quedar detrás de él.



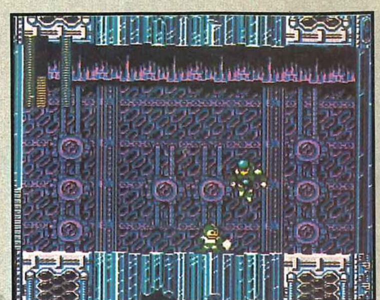


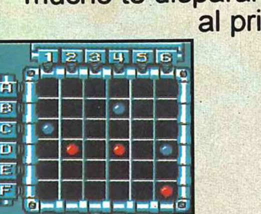
Cuando baje dispárale con G. Attack. (Si te adelantaste, puedes dirigir el disparo hacia arriba)

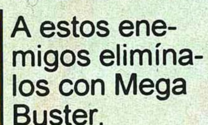


Después de pasar los picos presiona el control a la izquierda para tomar el "V"

Cuando salte trata de colocarte como en la foto para qué si dispara no te toque. (si te alejas mucho te disparará como al principio).







NAPALM MAN

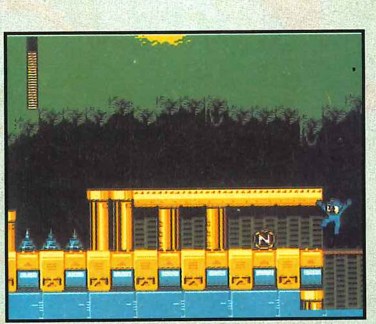


NAPALM MAN



A estos enemigos elimínalos con Mega Buster.

Poco a poco acércate a la orilla e inmediatamente que bajes presiona el control hacia la izquierda para tomar la "N".

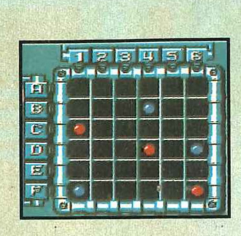


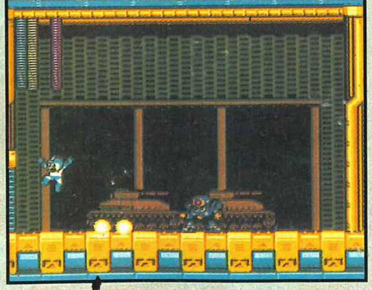
Cuando salgan los 3 misiles juntos deja que pasen, después acércate a la orilla hasta que aparezca el misil, elimínalo y salta.



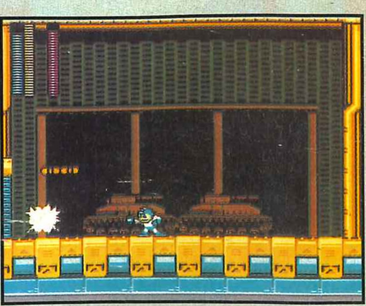
Acércate a la orilla y espera a que el misil baje para saltar. Repite la jugada en los demás hoyos.

Cuando dispare bombas salta alejándote de él e inmediatamente que se quite la explosión bárrete por debajo de él y dispárale con C. Eye y repite la jugada.





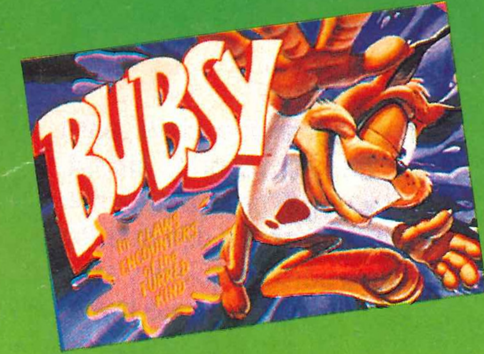




PROXIMO NUMERO

EL DOBLE PODER DE NINTENDO SIGUE JUNTO A TI

TERCER INSERTO NINTENDO POWER EN ESPAÑOL



16 Megas de acción total para Super Nintendo

CURSO Nintensivo

MEGA MAN 5

Segunda y última parte del curso.



Aprende a reproducir cualquier fotografía.

Death Valley Rally

Todos los trucos que te faltaba saber

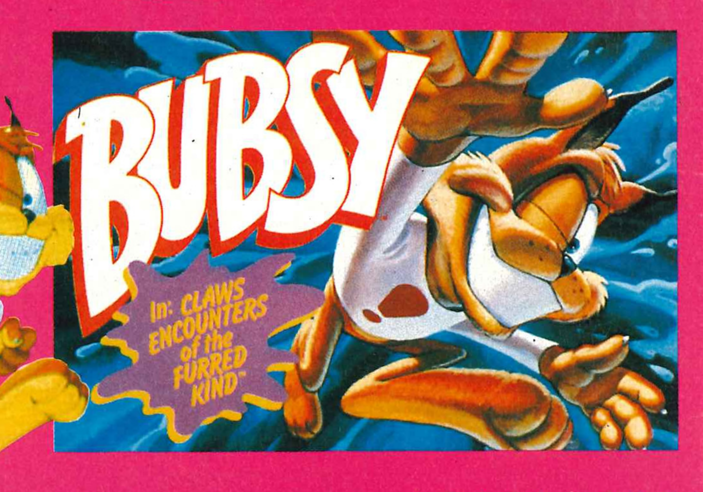
Además conoce a:

CYBERNATOR CHUCK ROCK ALIEN 3 CRASH DUMMIES



¡TODOS LOS MESES NUEVOS SECRETOS PARA TI!

ESTE MES



BUBSY (SNES)



Aquí se acerca un nuevo personaje para el SNES más rápido y con más personalidad que cualquier puerco espín azul; su nombre es Bubsy y se prepara a vivir la más importante aventura de su vida, la de recuperar todas las bolas de estambre que han sido tomadas por los Woolies (todos sabemos la desgracia que es para un gato perder su bola de estambre); busca a través de 15 escenas con una gran variedad de gráficos y sonidos gracias a los 16 megas de memoria, éste es un juego que no debes dejar de conocer este mes. Promete ser un hitazo del '93.

CONGO'S CAPER (SNES)



Tu chica ha sido secuestrada y es tu misión recatarla, esto quizá parezca un poco trillado, pero cuando te enteras que el héroe que manejas es un pequeño mono que puede transformarse en un muchacho la cosa cambia ¿o no?. Este es un juego de aventuras ubicado en la era prehistórica y donde al ir avanzando podrás acumular poderes para la batalla final y así intentar rescatar a tu chica.



SUPER HIGH IMPACT (SNES)

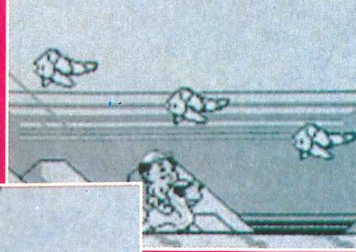


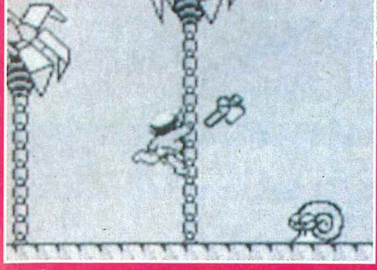
¿Quién no ha disfrutado alguna vez de la emoción de un buen partido de football Americano? Pues con Super High Impact tú podrás revivir las mejores jugadas de los partidos de los domingos, al contar con gráficos digitalizados, además de un rápido modo de juego (Game Play) que hará que no te aburras ni te desesperes, ya que las jugadas vendrán una tras otra, además de que como en todo deporte de contacto deberás luchar contra un frenético y muy enojado rival.



ACERCATE A:

ADVENTURE ISLAND II: "ALIENS IN THE PARADISE" (G.B.)

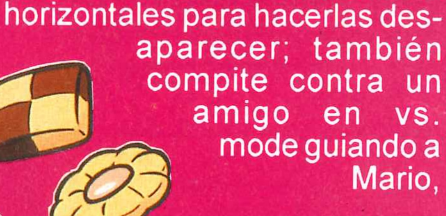




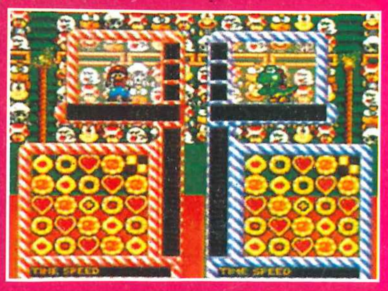
La princesa Tina se ha revelado como una de las mujeres más buscadas en el universo, esta vez fueron unos seres extraterrestres los que la secuestraron; no importa si son de este planeta o no, Master Higgins se aventura al rescate, con ayuda de sus amigos dinosaurios, basado en la 3a. parte de la versión de NES un excelente juego.

YOSHI'S COOKIES (SNES)

Tú no puedes decir que eres bueno en los juegos de rompecabezas, ni que todos son lo mismo hasta que no hayas jugado Yoshi's Cookies; con el mismo nivel de adicción pero una temática diferente, ahora tu misión es acomodar las 6 diferentes clases de galletas en líneas verticales u horizontales para hacerlas desaparecer; también compite contra un amigo en vs. mode guiando a Mario, Yoshi, Bowser o a la princesa; un juego no sólo para fans de rompecabezas, sino para todo tipo de jugadores.







DUCK TALES 2 (NES)



Vuelve el explorador y busca tesoros más ricos del mundo: Rico Mac Pato y su loco equipo de búsqueda formado por Launchpad, Hugo, Paco, Luis y Anita, quienes otra vez están en la búsqueda de tesoros en todo el mundo. En esta segunda versión, la esencia y el factor de diversión que hicieron del primero un gran clásico siguen vigentes, así que si tu fuiste un gran fan del primero de la serie en esta segunda parte encontrarás más emoción y diversión y si no la jugaste ¿qué esperas para llegarle a este título?

TERMINATOR (SNES)





Del futuro, una máquina ha sido enviada al año de 1985 para intentar eliminar a la madre de futuro líder de la resistencia John Connors, así que de ti depende impedir que el Terminator T-800 lleve a cabo su plan y no se altere el futuro de la humanidad. Un juego con toda la acción de la película que entre escena y escena muestra la historia por medio de sorprendentes gráficos digitalizados.



AXELAY

El jefe de Lava del escenario 5, siempre me mata. ¿Pueden decirme cómo eliminarlo?
GUSTAVO BOSSIO
Córdoba, Argentina

Lo más importante que debes tomar en cuenta al enfrentarte a este enemigo es mantenerte alejado de sus poderosos puños de lava, ya que si te tocan perderás mucha energía. debes ser rápido para esquivar sus bolas de fuego. Mantente atacandolo con todo tu poder hasta que se debilite y muestre su corazón verde. Cuando lo haga, concentra todos tus tiros en esta zona y lo destruirás rápidamente

Max

CONGO`S CAPER

¿Cómo elimino al dinosaurio que está al final de la escena 4?
ALEJANDRO S. OLIVARES
Arica, Chile

Eliminar a este Tiranosaurio Rex es muy fácil. Todo lo que debes hacer es pararte inmediatamente abajo de sus garras y golpearlo constantemente con tu mazo desde ese lugar. A simple vista parecerá que no estás golpeando nada, pero no te engañes, ya que efectivamente lo estás haciendo y en muy poco tiempo este dinosaurio será historia. De todas maneras, cuídate de los cavernícolas que te atacan desde la derecha, ya que te pueden causar muchos problemas.

Max

MEGA MAN 5

¿Cómo puedo derrotar al falso Protoman?
RAFAEL QUINTANA J.
Pvcia. de Salta, Argentina

Podrás derrotarlo cuando revele su verdadera identidad, ya que el falso Protoman es en realidad un demonio mecánico. Te atacará con poderosos tiros y barras de energía, los cuales deberás saltar cuando vengan hacia ti al mismo tiempo que disparas el mortífero Mega Buster. Ten mucha precaución, ya que las barras de energía que este enemigo te lanza vuelven a él, por lo cual tendrás que saltarlas cuando esto ocurra. Repite el procedimiento hasta que acabes con él.

Max

SUPER-FX

Podrían decirme que otros juegos saldrán con el Chip Super FX.
IVAN BOLATTI
Villa Nueva, Argentina

El juego equipado con este poderoso Micro-Chip que ha confirmado su lanzamiento es "FX-Trax", debes competir a campo traviesa guiando un automóvil tipo "Spring" (parecido a un Boogie). La gran innovación de este juego es que dos jugadores podrán jugar en forma simultánea. por lo que nos han informado hasta ahora, será más rápido que su antecesor: Star Fox.

Max

D. DRAGON II

¿Porqué cuando termino este juego, no rescato a Marion y sólo aparecen unas letras?
HERNAN ESPAÑA
Valparaiso, Chile

Esto se debe simplemente a que trataste de terminar el juego en el nivel de dificultad fácil o mediano. Double Dragon II, como otros juegos (Street Fighter II, Batman Returns, Etc.), tiene distintos finales dependiendo del nivel que elijas. Prueba jugar en el nivel más difícil, ya que de esta forma, si lo terminas, verás el final completo.

Fox

ZAPPER

¿La pistola Zapper daña la televisión?
MARIO A. MARTINHO
Bs.As., Argentina

Por supuesto que no. Al jugar con el Zapper, quién recibe la información es éste y no la televisión. Es decir, la pistola no "dispara" a la pantalla como tu pudieras pensar. Lo que hace es "leer" la información que está en el monitor y luego traspasarlo a la consola. Por lo tanto, no debes temer ningún daño en tu televisor, ya que el Zapper es absolutamente inofensivo.

Max

DIFERENCIAS

¿Qué diferencia existe entre los ordenadores y las consolas Nintendo?
MANUEL ORTEGA S.
Molina, Chile

¡Muchas! Aunque ambos se basan en principios de computación, en diseño y sistema, son distintos.
Veamos las diferencias más notorias:
El Precio: Los ordenadores son aparatos para oficinas o personas con el fin de procesar u ordenar grandes cantidades de información, tienen sistemas de más capacidad que las consolas, por esta razón son mucho más caros.
Gráficos: En los ordenadores, depende del monitor que posea, pero principalmente de los pixels utilizados para formar gráficos, en el Super N.E.S., esta información ya está procesada para trabajar con una simple pantalla de televisor y poder desplegar así sus espectaculares gráficos y colores.
Sonido: La diferencia está en que el Super N.E.S. u otras consolas de juegos vienen, preparadas para reproducir infinidad de sonidos e incluso la voz humana, además de tener una salida de sonido estéreo que aumenta mucho más el realismo de éstos. Un ordenador necesita una tarjeta adicional de sonido para alcanzar las ventajas de una consola en esta cualidad.
El fin de las consolas Nintendo es la sana entretención, y si tu buscas un aparato de video juegos, sin duda, el Super N.E.S. es lo que necesitas.

Fox

DUCKTALES 2

¿De qué forma se elimina a los brujos que aparecen bajo tierra después de recoger los siete pedazos del mapa?
RAUL GUTIERREZ
Caracas, Venezuela

A diferencia de lo que parece, estos no son dos brujos, sino que es uno solo que aparece a ambos lados de la pantalla. Todo lo que debes hacer es pararte en la mitad del cuarto hasta que tu enemigo aparezca. Apenas veas que una de las imágenes del brujo comience a desaparecer, dirígete rápidamente hacia la otra y empieza a saltar sobre su cabeza con el bastón. Mientras lo haces, ten mucho cuidado con las bolas de fuego que te lanza, ya que si una de ellas te toca, quedarás convertido en sapo. Si esto llega a ocurrir, no saltes hasta que el hachizo se desvanezca.
MAX

Max

NINTENDO

Quisiera saber en que año o fecha se creó Nintendo y cuáles fueron sus primeros cartuchos. Además quisiera que publicaran mi dibujo.
CARINA GAUNA
Bs.As., Argentina

Con respecto a lo primero, te diré que Nintendo fue fundado en 1889, pero en ese tiempo, obviamente, no hacían juegos electrónicos; se dedicaban a fabricar naipes y barajas. En los años 50 comenzó a llamarse Nintendo y sólo desde 1974 comenzó a producir juegos para arcades. Su primera incursión fue en 1983 y, por supuesto, entre sus primeros cartuchos está el exitoso "Super Mario Bros." y otros más que en esos momentos eran todo un "Hit" en los salones de juegos. Pasando a lo segundo, quiero que sepas que agradecemos mucho tu excelente dibujo, pero que, desgraciadamente, por falta de espacio, no lo podemos publicar. Sin embargo, no te preocupes, ya que lo tendremos muy bien cuidado y en un lugar especial.

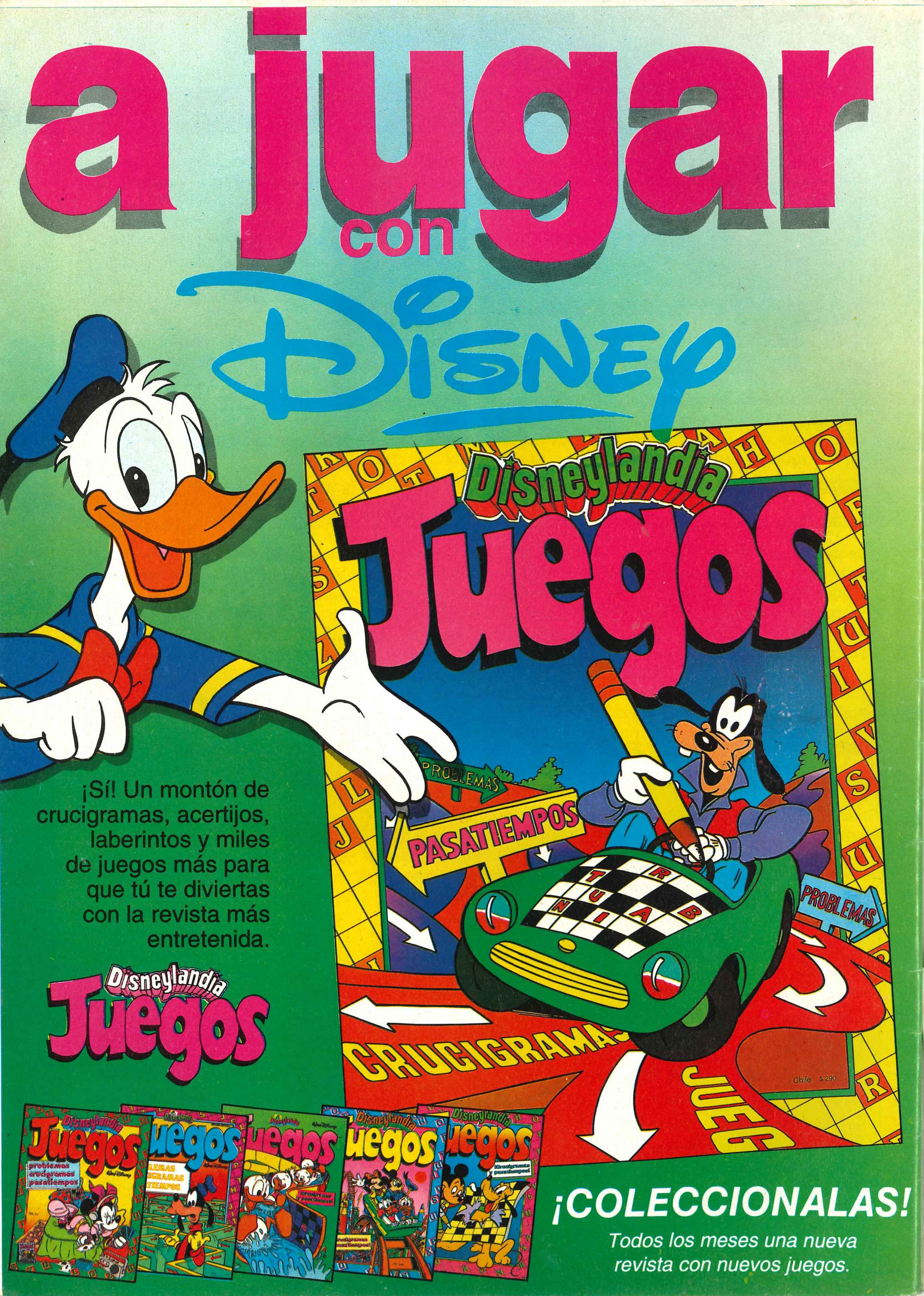
Max

ENVIA TUS PREGUNTAS, SUGERENCIAS Y TRUCOS A:

DISTRIBUIDORAS UNIDAS S.A.
Transversal 93 Nº 52 - 03
Santafé de Bogotá - Colombia

EDITORIAL BLOQUE DE ARMAS
Final Av. San Martin con final Av. La Paz
Caracas - Venezuela




a jugar
con
Disney
Disneylandia
Juegos
PROBLEMAS
PASATIEMPOS
PROBLEMAS
CRUCIGRAMAS
Chile $ 290.
¡Sí! Un montón de crucigramas, acertijos, laberintos y miles de juegos más para que tú te diviertas con la revista más entretenida.
Disneylandia
Juegos
¡COLECCIONALAS!
Todos los meses una nueva revista con nuevos juegos.



¡RESPONDE Y GANA!

SOLO VALIDO EN VENEZUELA

1er PREMIO
2 POWER SET
¡Además!
6 JUEGOS STAR FOX
SORTEO 25 DE ENERO DE 1994

ESPERAMOS TUS CARTAS HASTA EL 15 DE ENERO DE 1994

RESPONDE ESTAS PREGUNTAS

NOMBRE ____________
EDAD ________ DIRECCION ________
____
FONO ________ COMUNA ________
CIUDAD ________ PAIS ________
ESTABLECIMIENTO EN EL QUE ESTUDIAS ________
____

¿Tienes consola de juegos? (Marca con una cruz)
☐ SI ☐ NO
¿Cuál? ☐ SUPER NES ☐ NES
☐ GAME BOY ☐ ¿Otra? (¿cuál?) ________
____

¿Qué juegos tienes? ________
____
____

¿Cuál quisieras tener? ________
____

¿Con que frecuencia compras la revista Nintendo?
☐ Nunca ☐ Casi nunca ☐ Todos los meses
☐ Sólo cuando trae información de un juego que tienes
☐ Sólo cuando trae un regalo especial
☐ Casi siempre ☐ ¿Otra? (¿cuál?) ________
____

Las secciones que más te gustan son: (puedes marcar más de una)
☐ Curso nintensivo ☐ Nintendo responde
☐ El control de los profesionales ☐ Analizando a
☐ La bola de cristal ☐ ¿Otras? (¿cuáles?) ________
____

Las secciones que menos te gustan son: ________
____

¿Quién compra la revista Nintendo?
☐ Papá ☐ Mamá ☐ Hermano (a) ☐ Tú
☐ ¿Otro? (¿quién?) ________

¿Tienes todos los números de las revistas?
☐ SI ☐ NO ¿Te gustaría tenerlos? ☐ SI ☐ NO

¿Dónde compran la revista generalmente?
☐ Kiosco ☐ Supermercado
☐ ¿Otro? (¿cuál?) ________
____

Respecto de las otras revistas con información de juegos que has visto, crees que la revista Nintendo es mejor o peor que otras en:

Información:
☐ Mejor que otras ☐ Peor que otras ☐ Igual

Diseño de páginas:
☐ Mejor que otras ☐ Peor que otras ☐ Igual

Novedades:
☐ Mejor que otras ☐ Peor que otras ☐ Igual

Portada:
☐ Mejor que otras ☐ Peor que otras ☐ Igual

Calidad - colores:
☐ Mejor que otras ☐ Peor que otras ☐ Igual

¿Que regalos te gustaría ver en la revista Nintendo?
☐ Concursos (con sorteos) ☐ Posters
☐ Regalos (como el Cubi Tips)
☐ ¿Otros? (¿cuáles?) ________
____

¿Crees que a la revista Nintendo le falta algo?, ¿Qué?
____
____



Envía tus respuestas a: Apartado Postal Nº575 Carmelitas-Caracas o depositar en los DETAL que aparecen al reverso de esta página

DEPOSITA TUS RESPUESTAS EN CUALQUIERA DE ESTAS DIRECCIONES

DETAL 1
Boulevard de Sabana Grande
(al lado de la jefatura El Recreo)

DRETAL 2
Ferrenquín a la Cruz de
Candelaria

DETAL 3
Boulevard de Sabana Grande
Nº 98-4 (Frente a la Savoy)

Detal 4
Av. Avila. La Florida.
(Frente al cine Florida)

Detal 5
Centro Simóm Bilivar. Pasaje Rio
Torbes, El Silencio.

DETAL 6
Av. España. Local 20
(Salida Metro Plaza Sucre)

DETAL 7
Principal a Santa Capilla Nº12.
El Silencio.

DETAL 8
Torre a Veroes. Nº 4
El Silencio

DETAL 9
Av. Andrés Bello
(Al lado Farmacia Gualcalpuro)

DETAL 10
Calle Real de Prado de María.
Nº 86-1.

DETAL 11
Av. Andrés Bello Ed. Jesmary
(a 120 mts de la OCP)

DETAL 12
Padre Sierra a Muñoz. Edi.
Disconil.
Local A. El Silencio.

DETAL 13
1ra. Trans.. Ueb. Las Fuentes.
El Paraíso, (detrás del Brígido
Iriarte)

DETAL 14
Plaza Venezuela, Centro
Capriles,
local S-B.

DETAL 15
Av. Urdaneta. Esq. Platanal.
Edif. Universal.

DETAL 16
Av. Francisco de Miranda.
Centro Comercial
Los Ruices, local 26.

DETAL 17
Centro Comercial Concresa, P.B.
local 128

DEATAL 18
Centro Comercial Unico.
Chacalto
(Frente a Beco)

DETAL 19
Hotel Tamanaco. Las Mercedes

DETAL 20
Aeropuerto Internacional
de Malquetía

DEATAL 21
Estación Metro Chacalto
local 12

DETAL 22
Edif. Torre Oeste. Nivel Bolivar
locales 2-C, B-83, B-84. Parque
Central

DETAL 23
Centro Comercial Concresa, P.B.,
Tarjetería: local 117

DETAL 24
C.C.C.T. 1ra. Etapa, Nivel C-2,
Sector
C-Nº 05, local 53-C-05

DETAL 25
Final Av. San Martín, con Av. La
Paz,
Edif. Bloque de Armas

DETAL 26
Hotel Caracas Hilton, Lobby

DETAL 27
Aeropuerto Internacional de
Maiquetía, Dutty Free Shop

DETAL 28
C.C.C.T.,P.B., local 43K-01-04

DETAL 29
Av. Baralt, Palacio del Libro
(Frente a la Plaza de Caracas)

DETAL 30
Hotel Eurobuilding, Chuao

DETAL 31
C.C.C.T. Nivel C-2, Puerta Este

DETAL 32
C.C.C.T. Nivel C-1, Puerta Oeste
local Nº 47, C-05

DETAL 33
Aeropuerto Internacional de
Maiquetía,
Dutty Free Shop



SUS TIENDAS EXCLUSIVAS
Nintendo®
CYBERGAMES
C.C.C.T., NIVEL C-1, CHUAO, CARACAS
TELFS.: 959.32.12 - 261.96.23
AXIS
C.C.C.T., MINITIENDAS
NIVEL C-2, 2da. ETAPA, CHUAO,
CARACAS, TELF.: 261.12.35
CYBERTECH
AV. FRANCISCO MIRANDA, EDF. PARQUE CRISTAL,
NIVEL TIENDAS, LOCAL 1, LOS PALOS GRANDES,
CARACAS, TELFS.: 285.26.06 - 285.03.03
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
THE WORLD OF
Nintendo®
VALENCIA
AV. BOLIVAR, CENTRO COMERCIAL
GUAPARO, P.B., LOCAL 47, VALENCIA
TELFS.: (041) 671065/671409

SUPER MARIO ALL-STARS

SUPER MARIO ALL-STARS es lo último que se ha creado en juegos para SNES. Dentro de un solo cartucho están los tres mega-hits originales. Super Mario Bros y además el nuevo Super Mario Bros: Los niveles perdidos. ¡Ahora tienes cuatro juegos Super Mario Bros por el precio de uno solo!



ITOCHU Venezuela S.A.